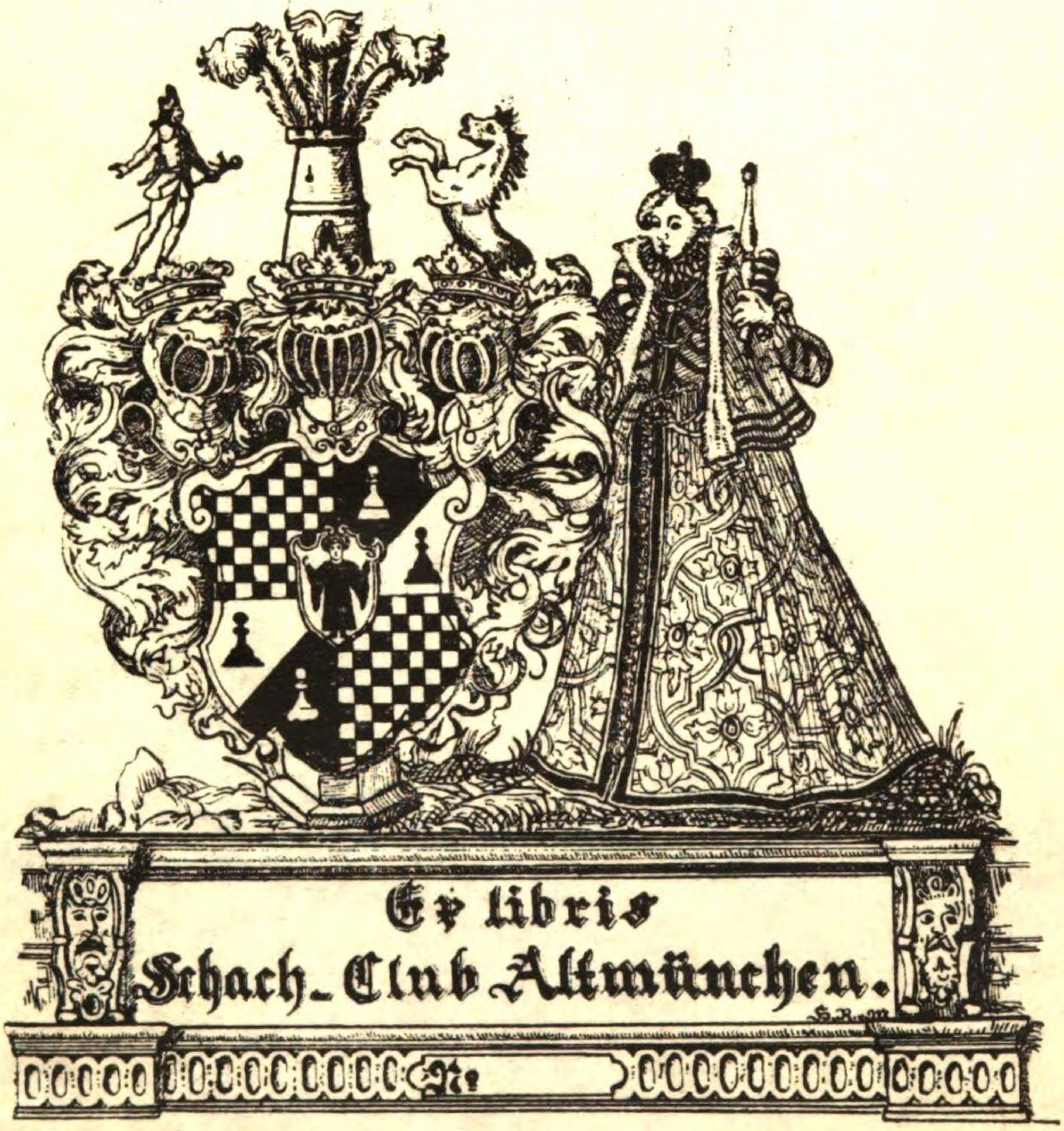
Gymn.
812
f

Gymn. 812 f



<36602750380012

<36602750380012

Bayer. Staatsbibliothek

Das Schachspiel

nach dem Italienischen

des

AUTORE MODENESE

dargestellt

von

V. Mosler.

Mit 7 Kupfertafeln.

Coblenz, 1822.
Bei H. J. Hölscher.

Gd/48/3528

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

Verbesserungen.

Seite II.	Zeile 1	von oben	statt	das	lies	des
— VIII.	— 6	—	—	incomparabili	lies	incomparabile.
— IX.	— 20	von oben	statt	dem	lies	der
— —	— 25	—	—	zurck	=	zurück
— —	— 26	—	nach kennen ein Comma,			
— 20	— 1	—	statt	abermal	lies	allemal
— 22	— 23	—	—	als	lies	als:
— 33	— 21	—	—	welcher	=	welches
— 34	— 13	—	—	Buch	=	Buchs
— 46	— 16	—	—	fürchten	=	fürchtend
— 48	— 9	—	ist oder 2 D 3 D wegzustreichen			
— 52	— 14	—	statt	erhaltend	lies	erhalten
— 53	— 24	—	—	5 C 7 F	lies	5 C 2 F.
— 55	— 7	—	—	Autore,		Autore.

Nachricht für den Buchbinder.

Die Tabellen werden nicht an das Buch geheftet, sondern besonders aufgezogen.

Coblenz, gedruckt bei B. Heriot, Paradeplatz N° 454.

Vorrede.

So Viele sich auch bemüht haben, ihre Erfahrungen über das Schachspiel zum Nutzen der Lernenden bekannt zu machen, oder wie man von mehreren richtiger sagen könnte, sich bemüht haben, sie nicht bekannt zu machen, so haben wir darum noch kein Werk, welches den Forderungen entspricht, die man an ein Lehrbuch für unser Spiel zu machen hat. Die meisten Verfasser haben einen unordentlichen Haufen von Spielen aufgestellt, die entweder unbedeutend und verworren, oder voller Fehler sind; und zwar Fehler, welche nicht aus Irrthum oder Unkunde entstanden, sondern gegen das bessere Wissen ihrer Urheber absichtlich gemacht wurden; blos aus dem erbärmlichen Grunde, weil bey ihnen der Spieler von Handwerk mit dem Autor in eine unverträgliche Berührung kam.

Vor allen ist es Philidor, welchem man diesen Vorwurf mit vollem Rechte machen kann: wie auch Heinse in seiner Anastasia gethan, nachdem er die

Kritik das Anonymo Modenese gegen Philidor angeführt hat; wo man ein Mehreres über die Verkehrtheiten, welche dieser Verfasser aufgestellt, nachlesen kann.

Daß Allgair, ein, wie ich glaube, noch lebender Schriftsteller, sich denselben Fehler hat zu Schulden kommen lassen, wird Niemand bezweifeln, der sein Buch mit der Aufmerksamkeit geprüft hat, welche nöthig ist, um die mit allem Fleiße versteckten Falschheiten, von denen es wimmelt, zu entdecken. Eine genaue Vergleichung seiner Spiele, mit denen der bessern Italiener, stellt außer Zweifel, daß er diese gekannt, aber leider nur auf seine eigne Weise benutzt habe. *)

Ein großes Verdienst aber hat sich Allgair durch die Erfindung, oder doch wenigstens erste Anwendung einer Methode, die Spiele in tabellarischer Form

*) Nach einem frühern Plane sollten die in diesem Buche aufgestellten Parthien immer mit vergleichenden Anmerkungen zwischen dem Autore Modenese, Philidor und Allgair begleitet werden, um die oben aufgestellte Behauptung zu bestätigen. Da indessen eine solche Vergleichung das Buch leicht um die Hälfte vergrößern könnte, und sich am Ende doch kein anderes Resultat ergäbe, als das oben angeführte, so habe ich, um eine, dem Lernenden schädliche Weitläufigkeit zu ersparen, diesen Vorsatz aufgegeben.

Sollten aber Kenner das oben Gesagte übertrieben finden, so erbiete ich mich, auf gegründete Zweifel genügende Antwort zu geben.

aufzustellen, erworben. Denn so viel wir auch durch die von Moises Hirschel und nachher von Koch angewandte Methode, die Züge durch Buchstaben und Ziffern zu bezeichnen, gewonnen hatten, so wird doch erst diese Methode durch die Allgair'sche Art, zusammenhängender Tabellen recht vortheilhaft; indem dadurch dem Lernenden eine systematische Uebersicht des Ganzen, wie des Verhältnisses der Spiele unter sich, und wie eins aus dem andern entspringt, kann gegeben werden.

Außer diesen beiden sind noch folgende Werke bei uns bekannt.

Gustav Selenus, oder vielmehr Herzog von Braunschweig-Lüneburg, der älteste der deutschen Autoren. Er hat den beßten Willen gehabt, es fehlte ihm aber an den nöthigen Mitteln. Seine Spielart trägt den Charakter derjenigen Unvollkommenheit, in welcher unser Spiel zu seiner Zeit in Deutschland stand; sein Unterricht ist daher langweilig und verworren, und für uns ganz unbrauchbar.

Das Werk der Pariser Gesellschaft zeichnet sich vortheilhaft durch eine große Anzahl regelmäßiger Spiel-Endungen aus, erregt aber Langweile, durch eine Menge von Spielen mit Vorgeben; worüber man vernünftiger Weise kein Musterspiel aufstellen kann. Die Behandlung des Hauptspiels, oder Angriff's auf die Mitte, ist mit der Philidorschen fast die nämliche. Die Gambits aber sind augenscheinlich aus dem Werke des Anonymo Modenese entlehnt. Wo es denn zuweilen einen Spaß giebt, weil der Secrétaire de

l'académie, welcher wahrscheinlich den Auszug besorgte, manchmal vergessen hat, daß die Italiener nach einer andern Art rochiren, als wir und die Franzosen.

Nun folgt das Werk des Goachimo Greco, bekannter unter dem Namen Calabrois; der Spaßmacher unter den Schachspielern. Seine Methode besteht darin, daß er den Angreifenden die halsbrechendsten Sprünge machen läßt, die ein, nur einigermaßen geübter Spieler, mit entscheidendem Vortheile vertheidigen würde. Er läßt aber den Vertheidiger auf beiden Augen blind seyn, und so werden seine Spiele unterhaltend. Aber wehe dem, der sich seiner Angriffe gegen einen S p i e l e r bedienen wollte.

Der Araber, Philipp Stamma, hat uns hundert überkünstliche Spiel-Endungen hinterlassen, wovon der Autore Modenese sagt: daß achtzehn davon nicht zu verwerfen seyen.

Preißler hat sich in neuerer Zeit die Mühe gegeben, diese Spiele, welche entweder durch das öftere Um- und Abschreiben fehlerhaft geworden, oder es auch ursprünglich waren, in die Ordnung zu bringen, und dabei die Meinung geäußert, daß er sie am beßten geeignet halte, bey Lernenden den Unterricht damit anzufangen.

Ob Stamma die nämliche Ansicht hatte, weiß ich nicht; er hatte aber bey Herausgabe seiner Endspiele die Bekanntmachung seiner Eröffnungen versprochen, die jedoch nie erfolgte.

Alle bisher genanten Autoren hat Koch in ein

Werk zusammengestellt. So angenehm diese Zusammenstellung für die Liebhaber der Schach-Litteratur ist, so hat sein Buch für den Lernenden doch gar keinen Werth, sondern ist vielmehr schädlich; denn es enthält über siebenhundert Spiele. Muß das den Lernenden nicht eher abschrecken als anziehen? Und wenn er sich auch damit befassen wollte, wo soll er die Urtheilskraft hernehmen, das Gute von dem Schlechten zu sondern? wie das Rechte herausfinden, wenn er Spiele bei dem einen verloren sieht, die der andere gewinnt? da der Herausgeber auch nicht eine berichtigende Anmerkung zugefügt hat.

Das Werkchen Heinse's, Anastasia, oder das Schachspiel, kann in keiner Art mit den vorhergehenden verglichen werden, indem es das einzige vernünftige und gute Buch ist, was wir für unser Spiel besitzen.

Es ist indessen nichts anders, als ein wohlgewählter Auszug aus einem italienischen Werke eines ungenannten Verfassers, welcher unter dem Namen des Modenesischen Unbekannten (Anonymo Modenese) angeführt wird. Da Heinse nicht vollständige Nachricht von seiner Quelle giebt, so will ich die Bewandniß damit hier genau angeben, indem mich diese Angabe zur Anführung der ebenfalls italienischen Quelle des gegenwärtigen Buches führt.

Das von Heinse mit Recht hochgepriesene, und im Auszuge übersetzte, aber nicht genannte Buch heißt Osservazioni pratiche sul giuoco degli Scacchi. Modena 1750, per Francesco Torri.

Dieses nur für geübte Kenner geschriebene Werk

chen ward alsdann dreizehn Jahre später, durch einen andern Modeneser, Joh. Bapt. Lolli, mit einem sehr breiten Commentar dazu, und mit Zusätzen des Autors selbst, abermals herausgegeben, und füllet so einen ansehnlichen Folio-Band, mit dem Titel: Osservazioni teorico-pratiche sopra il giuoco degli Scacchi etc. per Giamb. Lolli Modenese. Bologna 1763. Aus diesem schöpfte Heinse sein Werkchen.

In dem Buche des Anonymo nämlich kommt ein besonderer Abschnitt vor, welcher ausschließlich von der Vertheidigung handelt, und dieser ist es, welchen Heinse fast wörtlich übersetzt, in einen romantischen Rahmen gefaßt, dem deutschen Publikum vorgelegt hat. So vortrefflich das Gegebene ist, so dient es doch nicht zum vollständigen Unterricht, weil der Angreifende seine Belehrung darin vergebens sucht, wenn der Vertheidiger von der gezeigten Vertheidigung abweicht, und also Fehler macht, die aber der Angreifende nicht zu benutzen weiß. Beim Anonymo findet sich zwar auch der Unterricht für die Fortsetzung des Angriffs bey fehlerhafter Vertheidigung; aber bey weitem verworrener als die Vertheidigung abgefaßt, welches auch Heinse abgeschreckt und ihn bestimmt haben mag, nur einen Theil davon in seinem zweiten Bande anzuführen.

So sonderbar es auch scheinen mag, so habe ich doch schon die Erfahrung gemacht, daß Spieler, welche sich des Heinseschen Werks zu ihrer Belehrung bedient hatten, sich beim praktischen Spiel viel behaglicher fühlten, wenn sie nicht den ersten Zug hatten; welches daher rührte, weil sie sich besser bei der Verthei-

digung als beim Angriff zu benehmen wußten. Ueberdem ist Heinse, hinsichtlich der Bezeichnung und Aufstellung der Spiele, der alten Methode gefolgt, welche wohl für Spiele, die wie die Calabroisschen, ganz ohne Anmerkungen sind, genügen mag; aber bei so fleißig ausgearbeiteten Eröffnungen, wo man der möglichen Züge so viele zu berücksichtigen hat, ist sie höchst verwirrend und ermüdend.

Es ist mithin durch keins dieser Bücher dem obwaltenden Mangel abgeholfen, dessen oben gedacht wurde; und ohne Frage muß bei uns, da wir von den beßten Autoren dieses Spiels überhaupt, nämlich den Italienern, außer dem Heinseschen Auszuge, keine Uebersetzung besitzen, dieser Mangel noch fühlbarer seyn, da auch die geübtesten Spieler bei uns meistens auf dunklem Wege wandeln, indem sie schon als Anfänger dem theoretischen Unterricht auswichen, nachdem oder noch bevor sie das Verkehrte oder Ungenügende des Bücherunterrichtes fühlten, und darum, wie ein italienischer Autor sagt, von dem nun die Rede seyn wird, weil sie »mehr Langeweile als Einsicht gewinnen«, die Bücher verlassen und sich rathlos auf das zufällige Spiel verlassen; daher die Menge jener Spieler entsteht, die, wiewohl von Natur mit guter Urtheilskraft begabt, dennoch mittelmäßig bleiben. Dieselben Wahrnehmungen, welche diesen Italiener, einen dritten Modeneser und zweiten Ungenannten bewogen, ungeachtet der reichen Litteratur dieses Spiels in italienischer Sprache und vorzüglich der Bücher seiner Zeit- und nächsten Landsgenossen, dennoch ein neues Werk zu verfassen, bestimmten auch mich, gegenwär-

tiges herauszugeben, worin ich größtentheils diesem Autor folge; indem dieser, wie ich nach strengster Prüfung finde, zu allem Guten seiner Vorgänger, was er benutzte, auch noch das rechte Maaß und die beßte Ordnung zu halten wußte. Sein Buch heißt: Il Giuoco incomparabili degli Scacchi svilupato con novo metodo per condurre chiunque, colla maggiore facilita dai primi elementi sino alle finezze piu magistrali. Opera d'Autore Modenese, und ist in Modena 1769, und in einer zweiten und verbesserten Ausgabe ebendaselbst im Jahr 1782, in 8. erschienen, unlängst aber in Venedig, mit ziemlich vielen Druckfehlern, zum drittenmale aufgelegt bei S. Occhii.

Dieses ist nunmehr das geschätzteste Handbuch der Italiener und zwar mit Recht, daher ich es auch gegenwärtiger Abhandlung zum Grunde legte. Außerdem daß mir dieses nach der Vergleichung aller Werke am gerathensten schien, beweißt der Umstand, daß der Anonymo Modenese den Autore zur Bekanntmachung seiner Arbeit aufmunterte, ja ihm sogar, wie es dieser in seiner Vorrede dankbar anerkannt, zur Ausführung behülflich war, daß der Anonymo die Ueberzeugung gewonnen hatte, es mangle seinem Buche eine Vollkommenheit deren sich das Werk des Autore zu erfreuen hat. Nachdem dieser Autor in der Vorrede der Unzulänglichkeit der bisherigen Bücher zum methodischen Unterrichte gedacht hat, äußert er sich dermaßen treffend über die Nothwendigkeit des theoretischen Unterrichts, daß ich ihn lieber selbst reden lasse. Eingestehend, daß das praktische Spiel, welches die meisten zum Unterricht hinlänglich

glauben, höchst nützlich und nöthig sey, fährt er wie folgt fort: „Allein es ist es nur dann, wenn „der Geist mit theoretischen Grundsätzen und gründli„chen Beobachtungen erhellt ist, ohne welche man sich „eine Menge von Vorurtheilen einprägt. Man betrach„tet die erste Entwickelung des Spiels als willkürlich, „weil man die nachherigen Folgen nicht einsieht; man „beschränkt sich ohne Noth auf Vertheidigung, weil es „an Einsicht über die möglichen Angriffe gebricht; in„dem man die nothwendigen Folgen gewisser Züge, „die eine entlegene Ursache haben, nicht kennt, daher „nur dem gegenwärtigen Anschein traut und sich durch „falsche oder dunkle Beweggründe leiten läßt. Der „wahren Ursache unkundig, schiebt man den Verlust „auf zufällige Fügung, wenn er auch nur die Folge „von einem unrichtigen Zuge ist, dessen Bedeutung „sich nicht auf der Stelle voraussehen ließ, sondern „vorhergegangenen Unterricht voraussetzte. Daher, „wenn der Lernende selbst sich voraus um theoretische „Regeln wird umgesehen haben, welche aus dem in„nern Erforderniß des Spiels geschöpft sind, wenn „er die vorzüglichsten Eröffnungen kennt, und jene „Endungen, welche die praktische Anwendung der Re„geln selbst anschaulich machen, wer möchte zweifeln, „daß er den größten Theil des Weges zurckgelegt habe? „Er wird die vortheilhaftesten Eröffnungen kennen „die Listen, welche der Vortheil des Zuges mit sich „bringt, und die Wege, den ersten Verstoß des Gegners „zu benutzen; er wird die Zeit kennen, den König „entweder in Sicherheit zu bringen, oder ihn in offe„nem Felde zu lassen; die Bauern vorzubringen, oder „zurückzulassen, dem Tauschen auszuweichen, oder es

„herbeizuführen. Er wird unterscheiden, wo die Un„terstützung mehr als der Angriff wirkt; wie die Fi„guren im Verfolg des Spiels an Werth abwechseln, „wie eine kleinere Kraft sich vor der größern schützt „und sogar oft sie überwindet: und endlich wird er „mit befruchteter und geweckter Phantasie die anwend„barsten Kunstgriffe zu brauchen, den Gefahren vor„zubeugen und sich als Angreifer oder Vertheidiger, „mit richtiger und lauterer Ueberlegung, zu fassen wis„sen, so daß ihm nichts übrig bleibt, als sich durch „Uebung zu befestigen und zu vervollkommnen, damit „er zu dem Wissen auch die Geschicklichkeit und Fer„tigkeit geselle, die dem Kämpfenden so nützlich ist."

So weit unser Autor wörtlich, im Uebrigen werde ich den Gehalt seines Werks, wenn gleich nur auszüglich, doch beinahe ganz mittheilen. Nur die Form der Mittheilung, welche bei uns durch das Werk von Koch eingeführt wurde, hat durch die Allgairsche Art der Tabellen noch einen größern Vorzug gewonnen, daher ich diese befolge. Es wäre Unrecht, mich dieses Vortheils nicht zu bedienen und dem Guten nicht zu huldigen, wo ich es finde. Unser Autor würde sich ihrer ohne Zweifel bedient haben, wäre sie in seinem Lande und zu seiner Zeit bekannt gewesen. Wer noch nicht daran gewöhnt ist, thut wohl, sich damit bekannt zu machen, indem das theoretische Studium dadurch sehr an Einfachheit, Leichtigkeit und Bequemlichkeit gewinnt.

Noch habe ich Rechenschaft zu geben, warum ich weder die Regeln und Spielgesetze, noch die Spielendungen in gegenwärtiger Abhandlung aufgenommen habe.

Was die Regeln und Spielgesetze betrifft, so finden sie sich erstens in jedem Werke über das Schachspiel abgedruckt. Ueber zwei Abweichungen davon werde ich später reden. Zweitens glaubte ich annehmen zu können, daß der Lernende, ehe er zu einem Buche über unser Spiel greift, schon einiges Interesse dafür gewonnen habe und schon mit diesen Regeln und Gesetzen bekannt sey. Ich habe daher blos einige allgemeine Regeln über die Führung des Spiels gegeben.

Die Spielendungen betreffend, so zerfallen diese in drei Abtheilungen, wovon die erste diejenigen in sich begreift, mit welchen der größte Theil der praktischen Spiele endigt, und welche Unterricht geben, wie einer der Spielenden, stärker an Kraft, den Gegner in den möglichst wenigen Zügen besiegt, oder wenn seine Kraft nicht überwiegend genug ist, um zu gewinnen, den schwächern belehren, wie er das Spiel zu einem nichts entscheidenden remis macht. Auch diese finden sich in allen Büchern, weil ein Falsum hineinzubringen schwerer war, als bei den Eröffnungen, indem sie ihrer Natur nach einfacher sind, übereinstimmend; ich wollte sie daher nicht wiederholen.

Die zweiten sind diejenigen, wo einer der Spielenden, zwar schwächer an Kraft, durch den Vortheil der augenblicklichen Stellung und Benutzung eines raschen nicht mehr abzuschlagenden Angriffs siegt.

Die dritten endlich sind künstlich aufgestellte Spiel-Endungen, wobei noch gewisse Bedingungen, als, in einer bestimmten Anzahl Züge Matt zu machen, oder die Steine in einer bestimmten Folge, oder diesen oder

jenen garnicht zu ziehen; oder endlich gar den Gegner zu zwingen, Matt zu setzen (bei qui perd gagne,) erfüllt werden müssen; welche letztere bloß zur Unterhaltung, nicht aber zur Belehrung dienen. Von den beiden letztern haben wir eine so erstaunliche Menge, daß es sich vor der Hand gar nicht bestimmen läßt, wie viele; indem fast in jedem Bücherverzeichniß unter den Titeln: „Kriegslisten“ „Schachspielgeheimnisse“ und dergleichen, und zwar meistens mit dem Prädikat ganz neu entdeckte, gewöhnlich die Zahl von hundert angekündigt sind, wovon, beim Lichte betrachtet, die jüngste älter als ihr neuer Herausgeber ist. —

Sollte vorliegende Arbeit sich des Beifalls der Schachliebhaber zu erfreuen haben, so würde dies für mich eine Veranlassung seyn, diesen Knäul von Spiel-Endungen auseinander zu wirren und das Beßte davon bekannt zu machen; versichere aber im voraus, daß man nichts Neues darin finden wird.

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

Ueber zwei Spielregeln, worin wir mit Unrecht von dem Gebrauch der Italiener abweichen, und den nachtheiligen Einfluß, den diese Abweichung auf unser Spiel hat.

Die erste Abweichung besteht darin, daß beim Rochiren, es sey nach welcher Seite es wolle, bei uns der König zwei Schritte geht, und der Thurm unmittelbar auf das Feld daneben, nach der Mitte hin, gesetzt wird. In Italien aber ist es erlaubt, den König und Thurm zu stellen, auf welches Feld man will, wenn man nur wechselt, mit der einzigen Einschränkung, daß der Thurm nicht weiter nach der entgegen gesetzten Seite gehen darf, als auf das Feld des Königs.

Die zweite Abweichung ist, wenn ein Bauer von seinem Felde zwei Schritte geht, und dabei an einem feindlichen Bauer in der Art vorbeiziehen muß, daß dieser ihn nehmen könnte, wenn er nur einen Schritt gezogen hätte. Alsdann kann bei uns der Gegner, wenn er es für gut findet, denselben Bauer nehmen und den seinigen so dafür hinsetzen, als wäre der genommene nur einen Schritt gezogen worden. Bei den Italienern aber darf der Bauer zwei Schritte bei seinem ersten Zuge machen und kann im Vorbeiziehen nicht genommen werden. Die Nachtheile, welche für uns aus diesen Abweichungen von dem Gebrauche der Italiener entstehen, sind, in Bezug auf das Haupt-

spiel, oder den Angriff auf die Mitte der Art, daß mehr als die Hälfte der Eröffnungen, und zwar die bessere, verloren geht, wenn wir bei diesem Gebrauche verharren.

Die Italiener haben sich daher weislich vor diesen bei uns herrschenden Gebräuchen gehütet, und eben darum hat Heinse sich an der italienischen Art gehalten und sich bemüht, diese als die bessere zu behaupten.

Die von ihm angeführten Gründe sind indessen nicht die eigentlich praktischen. Ich will daher versuchen, den Kennern strengere Rechenschaft darüber zu geben, warum auch ich nicht nur den Gebrauch der Italiener gern annehme, sondern es für eine unrühmliche Beharrlichkeit im gewohnten engern und bequemern Gleise des zufälligen Herkommens halte, wenn wir uns dagegen sträuben.

Noch Niemand hat einen vernünftigen Grund angegeben, warum wir bei diesen Abweichungen beharren sollten, denn practisch läßt sich vielmehr das Gegentheil beweisen.

Bei einem Theil des Hauptspiels haben die Italiener folgende 3 Züge für die Ersten, sowohl zum Angriff, als zur Vertheidigung festgesetzt, und nennen diese Eröffnung, giuoco piano (das ordentliche Spiel).

1) Schwarz, der Bauer des Königs zwei Schritte;
Weiß, eben so.

2) Schwarz, der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers;
Weiß, der Springer der Königin auf das dritte seines Laufers.

3) Schwarz, der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern;
Weiß, eben so.

Oder wie es in der hier angewandten Bezeichnung heißt:

S.	1) 7 E 5 E	W.	2 E 4 E
	2) 8 G 6 F		1 B 3 C
	3) 8 F 5 C		1 F 4 C

Alle Abweichungen von diesen drei Zügen beim Mittelangriff, mag sie nun der eine oder der andere der Spielenden machen, werden zu den weniger guten und außergewöhnlichen Eröffnungen gezählt.

Nach diesen Zügen nun pflegt der Zuerstziehende auf irgend eine Art zu rochiren, nur nicht auf die unsrige, indem diese blos vertheidigend ist, die andern aber, zur Vertheidigung und zum Angriff zugleich dienen. Die Spiele, die daraus entstehen, sind auf der 1sten und 2ten Tab. ausgeführt.

Außerdem, daß der Angreifende beim vierten Zuge rochirt, ist es auch sehr gut, den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt zu ziehen, welches auf der dritten Tab. dargestellt ist.

Es versteht sich nun von selbst, daß die Eröffnungen der zwei ersten Tabellen, nebst einer großen Anzahl anderer Veränderungen, welche sich auf das italienische Rochat gründen, für uns ganz wegfallen, wenn wir das Rochat der Italiener nicht annehmen.

Der Inhalt der dritten Tabelle wäre ebenfalls für uns unbrauchbar, wenn der Bauer im Vorbeiziehen genommen werden kann. Und ich beziehe mich deshalb auf die 7te und 8te Anmerkung zu den 6 letzten Colonnen der 3ten Tab. worin dies auseinander gesetzt wird.

Es wäre also für unser Hauptspiel der Inhalt der vierten fünften und der 6 ersten Colonnen der 6ten Tab. noch übrig, mit Ausnahme derjenigen Veränderungen, welche sich auf das italienische Rochat gründen. Aus einer Vergleichung dieser Eröffnungen mit denen auf den drei ersten Tabellen aber kann jeder die Ueberzeugung schöpfen, daß es bei weitem das schlechtere ist: denn angenommen, die drei oben angeführten Züge sind für den Angriff und die Vertheidigung

des Hauptspiels die beßten; ferner zugegeben, daß sie sich dennoch in allen ihren Folgen vertheidigen lassen, um wie viel leichter und daher uninteressanter muß also die Vertheidigung werden, wenn der Angreifende von den bessern Zügen abweicht; um wie viel schlechter und unsicherer die Vertheidigung, wenn der Vertheidiger den bessern Weg verläßt. Und da also alle Veränderungen für das Hauptspiel bei uns schon in der Abweichung von obigen drei Zügen begründet werden, so müssen sie also nothwendig die schlechtern seyn.

Wollte man mir einwenden, daß mehrere Autoren, z. B. Calabrois und Allgair, doch mitunter sehr interessante Spiele aus unsern beschränktern und schlechtern Anfangszügen entwickelt haben, und daß bei der außerordentlichen Mannigfaltigkeit, deren sich unser Spiel zu erfreuen hat, doch noch genug übrig bleibe; so antworte ich darauf, daß man diese Spiele zuerst genau untersuchen möge, um zu sehen, wie viel Fehler oft von beiden Seiten nöthig waren, und wie oft der Autor gute Züge für schlechte, und umgekehrt angegeben hat, um ein brillantes Kunststückchen fertig zu bringen; und man wird sich überzeugen, daß es luftige Gebäude, auf Sand gebaut, sind, die ein Spieler, welcher sich über die Eröffnungen bei den bessern Italienern belehrt hat, schon in ihrem Entstehen über den Haufen wirft.

Und endlich, wie sind wir zu diesen Abweichungen von dem bessern Gebrauch der Italiener gekommen? Ist vielleicht ein Angriff vorhanden, welcher durch das italienische Rochat so stark würde, daß er nicht mehr vertheidigt werden könnte, und daraus eine Lücke für unser Spiel entstanden, welche man durch diese Beschränkung ergänzen mußte? Oder, hat Jemand, der über unser Spiel nachdachte, uns dies Gesetz gegeben, und mit Gründen aus der Natur des Spiels unterstützt?

Nichts von alle dem; Calabrois ist es, dem wir angeblich diese hölzerne, nur blos vertheidigende Art des Rochirens zu danken haben. Indessen hat dieser, so viel ich weiß, nirgends deutlich ausgesprochen: ihr sollt nur nach dieser Art rochiren, sondern es findet sich blos keine andere in seinen Spielen angewandt, dies könnte aber auch zufällig seyn; oder war ihm das italienische Rochat bei Aufstellung seiner Eröffnungen zu unbequem?

Daß seine Methode Annahme fand, liegt nicht darin, weil sie vor der andern Beifall erhielt, sondern blos in dem einzigen Umstande, daß sein Buch schon 1669, also eher, als wir noch ein anderes Buch über das Schachspiel hatten, (indem das Werk des Gustav Selenus bei uns fast gänzlich unbekannt blieb) in Paris in französischer Sprache gedruckt wurde, und sich von da in vielen Auflagen und Uebersetzungen durch Europa verbreitete.

Das Gesetz, den Bauer im Vorüberziehen nehmen zu dürfen, betreffend, so kann ich nicht angeben, wie es an uns gekommen ist. Die ältesten europäischen Schriftsteller über das Schachspiel, Damian und Rui Lopez, sind über dies Gesetz uneinig. Es wäre weitläufig und unnütz, ihre verschiedenen Meinungen darüber hier anzuführen; so viel geht aber aus ihren Aeußerungen hervor, daß auch schon damals, so wie heute bei den Italienern, der Bauer vorbeiziehen dürfe, ohne genommen zu werden.

Ich glaube in den zwei Anmerkungen, worauf ich oben verwiesen habe, so ziemlich die Nützlichkeit, den Italienern auch hierin nachzuahmen, vor Augen gelegt zu haben.

Ueberdies sind es die Italiener, denen wir zu allen Zeiten das Beßte für unser Spiel zu danken hatten; sie

sind es, aus denen die andern Autoren das Vorzüglichste von dem, was sie enthalten, ausgezogen haben, und lange schon würde vielleicht bei uns das Schachspiel auf einer höheren Stufe stehen, hätten sie nur immer ehrlich wiedergegeben, was sie dort fanden. Und endlich sind es die Italiener, welche über unser Spiel dachten, während die andern sich begnügten, sie abzuschreiben, und oft, um doch auch originel zu seyn, ihre Spiele verstümmelten.

Mehr, als ich hier gesagt habe, um auf die Annahme des italienischen Gebrauchs zu dringen, werden Kenner sich selbst sagen, wenn sie erst die Eröffnungen durchgespielt, und dasjenige, was uns übrig bleibt, im Fall wir bei unserm Gebrauch verharren, mit dem vergleichen, was wir dabei verlieren.

Der stärkste Einwurf, den man noch machen könnte, wäre: der Gebrauch besteht einmal, und in ganz Europa, Italien ausgenommen, werden die Spielregeln, wie wir sie haben, beobachtet. Das ist freilich schlimm, aber kein Grund, warum man nicht umwenden sollte, wenn man sieht, daß man auf unrechtem Wege ist, und wir auf diese Art nur ein halbes Schachspiel haben.

Wer indessen nicht meiner Ueberzeugung ist, wird nur einen Theil der Tabellen nicht anwendbar finden; allein es wird ihm nicht schaden, wenn er auch einigemal die Eröffnungen, die er in seiner Praktik nicht anwenden kann, dennoch durchspielt. Was für ihn als brauchbar übrig bleibt, findet man in der 4ten, 5ten und den 6 ersten Colonen der 6ten Tab., und in einem Theil der Gambits.

Allgemeine Regeln über die Führung des Spiels.

Ueber die Eröffnung.

Der Zweck, welchen der Spieler bei der Eröffnung im Auge haben muß, ist, in wenigen Zügen seine Steine frei zu machen, und sie so zu stellen, daß keiner die Wirksamkeit des andern hindere, oder dessen Hervorbringen erschwere.

Es muß jedes Stück so gestellt werden, daß es ohne Zeitverlust sowohl zum Angriff, als zur Vertheidigung, angewendet werden kann. Kein Hauptstein darf auf ein Feld gebracht werden, wovon ihn der Gegner ohne Zeitverlust, oder einen für sein Spiel unschädlichen Zug vertreiben kann.

Für den zuerst Ziehenden ist der Bauer des Königs zwei Schritte, der beßte Zug, weil dadurch der Laufer des Königs und die Königin frei werden; nächst dem Bauer des Königs aber, ist es der der Königin, womit man sein Spiel am beßten eröffnet. Alle andern Eröffnungen sind in dem Verhältnisse minder gut, als durch sie mehr oder weniger Steine befreit werden.

Der Vertheidiger zieht aus eben den Gründen am beßten den Bauer des Königs, wenn es geschehen kann, ohne ihn der Gefahr des Verlusts auszusetzen; ist dies der Fall, dann ist auch für ihn der Bauer der Königin zwei Schritte, das Beßte. Beim ersten Zuge einen der Bauern

nur einen Schritt zu ziehen, ist abermal verderblich, weil dadurch das Spiel geschlossen bleibt.

Es läßt sich die Eröffnung in drei Hauptabtheilungen theilen. Der Angriff auf die Mitte, welcher das Hauptspiel genannt werden kann, weil es das sicherste und reichste an Mannigfaltigkeit ist. Es zerfällt dieses wieder in zwei Abtheilungen, nämlich diejenige, welche die Italiener giuoco piano nennen, für welche sie die drei ersten Züge festgesetzt haben, und jene, wo der Spieler mehr oder minder von diesen drei Zügen abweicht, wie ich schon früher angezeigt habe.

Was unter den beiden Seitenangriffen, oder dem Gambit des Königs und der Königin verstanden wird, soll an seinem Orte gesagt werden.

Ueber Angriff und Vertheidigung.

Derjenige, welcher den ersten Zug hat, hat den Vortheil des Angriffs, und kann diejenigen Eröffnungen wählen, worin er sich vorzüglich stark glaubt. Er kann dem Gegner Gesetze vorschreiben, das heißt, ihn zu dieser oder jener Vertheidigung zwingen, indem man keine allgemeine Vertheidigung kennt, sondern es muß sich der Vertheidiger genau nach dem Angriffe richten.

Da das Schachspiel auf der Kunst beruht, dem Gegner Zeitpunkte (Tempo's) abzugewinnen, indem man schneller angreift, als der Gegner sich vertheidigen kann, so darf der Angreifende keine Züge machen, welche der Gegner durch einen für ihn ohnehin nützlichen Zug vertheidigen könnte.

Es muß der Vertheidiger diejenigen Züge zur Vertheidigung wählen, welche nicht allein den augenblicklichen

Angriff abschlagen, sondern außerdem noch andere Zwecke erfüllen, und wo möglich, wieder einen Gegenangriff enthalten, oder doch wenigstens vorbereiten.

Beim Angriff ist die Zeit wohl in Acht zu nehmen, wenn er ausgeführt wird, indem er oft unnütz werden kann, wenn er auch nur um einen Zug verspätet, oder übereilt wird. Er muß gehörig vorbereitet, nur selten blos mit einzelnen Steinen gemacht werden, und wo möglich, immer auf den König gerichtet seyn.

Doch kann es auch die Lage des Spiels mit sich bringen, besonders im Anfange, daß man auch um kleinere Vortheile kämpft, welche einsweilen den König nicht betreffen.

Der stärkste Angriff pflegt gewöhnlich der zu seyn, wenn man mit einem Zuge mehrere Steine des Gegners auf einmal angreift, oder mehrere Felder bedroht, deren Besitznahme in den folgenden Zügen für das Spiel des Gegners gefährlich werden.

Man würde sehr irren, wollte man glauben, es ließe sich der Angriff wenigstens in der Theorie, vom ersten bis zum letzten Zuge behaupten; noch kennt man keinen, wobei der Vortheil des ersten Zuges, bei guter Vertheidigung, länger als höchstens bis zum achtzehnten Zuge sichtbar bleibt.

Wie der Angreifende die Vortheile, welche ihm der erste Zug giebt, behaupten, und der Vertheidiger sie bekämpfen, und sich selbst den Vortheil des Angriffs verschaffen muß, kann nur aus den aufgestellten Eröffnungen erlernt werden.

Vom Tausch und dem Werth der Steine.

Es ist nicht löblich, ohne allen Grund zu tauschen, noch weniger aber steht es dem Gegner an, den Tausch zu tadeln, wenn er die Gründe nicht einsieht, welche dazu bestimmen. Man thut wohl, diejenigen Figuren des Gegners abzutauschen, welche, nach der Lage des Spiels, für ihn die brauchbarsten sind. Wenn der Gegner einen Tausch anbietet, so muß man wohl zusehen, welche Lage des Spiels daraus entsteht. Es wird sich daraus ergeben, ob man den Tausch annimmt, oder ihm ausweicht, welches letztere aber nie ohne wichtige Gründe geschehen darf, weil man gewöhnlich Zeit darüber verliert, und sich die feindlichen Stücke auf den Hals zieht. Es wird sich ferner ergeben, ob man beim Wechseln zuerst nimmt, oder nehmen läßt. Man tauscht, wenn man reicher an Macht ist, und Heinse setzt hinzu: »die dies tadeln, haben mehr Leidenschaft, als Vernunft.« Und endlich tauscht man, um viel für wenig zu bekommen, und ich werde daher den Werth der Figuren gegen einander hier angeben, so weit man ihn hat festsetzen können.

1) Einen Laufer oder Springer kann man nur dann für drei Bauern geben, wenn für den Gegner noch ein anderer Nachtheil, als daß ihm ein Bauer verdoppelt, oder vereinzelt wird, oder er nicht mehr rochiren kann, aus dem Tausche entsteht.

Doch leidet diese Regel am Ende des Spiels Ausnahmen, wo man oft glücklich ist, wenn man nur zwei Bauern für einen Laufer oder Springer erhalten kann.

2) Einen Laufer gegen einen Springer, hält man für

einen gleichen Tausch. Ausnahmen hievon bestimmt die Lage des Spiels.

3) Einen Thurm gegen einen Laufer oder Springer und zwei Bauern, hält man für gleichen Tausch.

4) Die Königin gegen zwei Thürme und einen Bauer, ebenwohl.

5) Zwei kleinere Figuren (Laufer oder Springer) gegen einen Thurm und zwei Bauern desgleichen.

6) Zwei Thürme gegen drei kleinere Figuren und einen Bauer, ebenwohl.

Es versteht sich von selbst, das diese Regeln eine Menge Ausnahmen leiden, indem es Fälle gibt, wo eine kleinere Figur mehr werth ist, als eine größere.

Der König.

Der König ist die wichtigste Figur, weil von seiner Gefangennehmung allein der Gewinn und Verlust des Spiels abhängt. Deshalb ist es rathsam, ihn sobald als möglich in Sicherheit zu bringen, welches durch das Rochiren geschieht, um so mehr, da bei dem italienischen Rochat kein Zug verloren geht, indem es zugleich angreifend ist.

Sind schon viele Figuren abgetauscht, besonders aber die Königinnen, so ist es gut, mit dem König selbst hervorzugehen, ihn zum Angriff und zur Vertheidigung zu benutzen, und am Ende des Spiels, die Bauern unter seinem Schutze zur Dame zu führen.

Die Königin.

Die Königin ist die stärkste und gewandteste der Figuren. Es ist am beßten, sie im Anfange des Spiels nicht ohne Ursache von ihrem Felde zu entfernen, damit sie, wenn es nöthig, von da aus am schnellsten auf dieje-

nigen Felder gebracht werden könne, wo sie den Angriff machen soll, welches, wie man aus den Eröffnungen des giuoco piano sehen wird, oft das fünfte Feld des Thurms des Königs, oder das fünfte der Königin, oder das dritte ihres Springers ist. Außerdem hat ihr zu frühes Hervorbringen noch den Nachtheil, daß sie zu sehr den Neckereyen der feindlichen Stücke ausgesetzt wird, und dadurch Züge verloren gehen.

Die größten Vortheile gewährt sie regelmäßig in der ersten Hälfte der Spiele, weil sie den Gang des Thurms mit dem des Laufers in sich vereinigt. Die Thürme aber, ihrer Natur nach, erst später in Thätigkeit gebracht werden können.

Es ist gefährlich, den König oder die Königin, besonders aber beide hintereinander, auf Linien zu bringen, wo die feindlichen Thürme oder Läufer auf sie treffen, auch selbst dann, wenn noch feindliche oder eigene Steine dazwischen stehen.

Wenn der Gegner, mit seiner Königin, in das Spiel eindringen will, so muß man, wenn es nicht anders verhindert werden kann, die eigene Königin entgegenstellen.

Die Thürme.

Sie sind nach der Königin die stärksten Figuren, aber mehr stark als gewandt. Sie äußern ihre größte Wirksamkeit in wechselseitiger Unterstützung auf offenen Linien gegen das feindliche Spiel. Jeder Spieler hat also Sorge zu tragen, ihnen diese Stellung zu verschaffen, so wie der Gegner, es zu verhindern. Zu welchem Ende er einen seiner Thürme, und wenn es seyn kann, vom andern unterstützt, entgegensetzen muß. Entsteht in dergleichen Fällen die Frage, ob man tauschen soll oder nicht, so ist zuzu-

sehen, daß man wenigstens es so einrichtet, daß man mit dem noch übrig bleibenden Thurm, Herr der Linie bleibe, welche man einmal eingenommen hat.

Ist man aber im Falle, sich vertheidigen zu müssen, oder die offenen Linien nicht behaupten zu können, so ist es vortheilhaft, die Thürme hinter die vorgerückten Bauern zu bringen, um diese zu unterstützen und voran rücken zu lassen.

Die Springer.

Sie sind es, welche die Aufmerksamkeit des Spielenden vorzüglich in Anspruch nehmen, indem sie wegen ihres schlängelnden, alles überspringenden Ganges, am geschicktesten sind, besonders im Anfange in das feindliche Spiel einzudringen, und plötzlich sehr drohende Stellungen einzunehmen.

Ihre größte Wirksamkeit, haben sie auf der Mitte der Schachbretts, wo sie acht der umherliegenden Felder beherrschen, und es ist daher ein Springer auf dem 5ten Felde des Königs oder der Königin, von einem Bauer unterstützt, besonders, wenn er vom Feinde nicht verjagt werden kann, ein sehr nützlicher Stein.

Weniger nützlich bewähren sich die Springer zur Vertheidigung.

Die Läufer.

Der Laufer des Königs, welcher gewöhnlich im Anfang des Spiels auf das vierte Feld des Laufers der Königin gebracht wird, ist dort, wo er seine Wirksamkeit auf den Bauer des Laufers des feindlichen Königs äußert, ein dem Feinde sehr gefährlicher Stein, indem er bei dem geringsten Fehler, den der Gegner macht, entweder selbst den

Laufer-Bauer nehmen, und Schach geben, oder die Hinwegnahme dieses Bauers durch andere Steine unterstützen kann. Es müssen daher die Bemühungen des Spielers dahin gerichtet seyn, den Laufer auf dieser Linie zu erhalten, so wie der Gegner ihn davon abzubringen suchen muß, wozu man sich oft des Laufers der Königin, indem man ihn entgegensetzt, bedient. Ferner sind die Läufer, wenn man sie auf Linien bringt, auf welchen sie auf größere Stücke des Feindes treffen, sehr geschickt, kleinere Figuren, die ihre Richtung unterbrechen, auf ihren Feldern festzuhalten, welches den Springern oft widerfährt.

Zum Schutze der Bauern sind die Läufer vorzüglich geeignet, indem sie diese vertheidigen und zugleich wieder von ihnen vertheidigt werden.

Die Bauern.

Diese, wegen ihrer geringern Wirksamkeit unbedeutend scheinende Steine, sind beim Schachspiel von großer Wichtigkeit, die aber von vielen Spielern nicht erkannt wird, weil sie die Folgen nicht einsehen, welche aus einer üblen Führung derselben für das Spiel entstehen. Sie sind ihnen höchstens in sofern wichtig, als sie dazu dienen, in die Dame gezogen, und zu einem fehlenden Hauptsteine ernannt zu werden. Mit den Mittelbauern wird das Spiel eröffnet, und es bringt großen Vortheil, wenn man sie auf die vierte Felderreihe bringen und darauf erhalten kann, indem sie dort das Eindringen der feindlichen Steine verhindern und die Richtungen, welche die feindlichen Figuren auf das eigene Spiel haben, unterbrechen.

Man muß daher Sorge tragen, daß es dem Gegner unmöglich werde, die einmal vorgerückten Mittelbauern zu trennen, oder gegen die seinigen abzutauschen, oder wenn

dies nicht verhindert werden kann, so muß man sie durch andere zu unterstützen suchen, um sie durch diese wieder zu ersetzen.

Es ist nicht gut, die Bauern auf der Mitte zu frühe weiter vorrücken zu lassen, weil man sie dann nicht leicht unterstützen kann, erst wenn der Gegner, durch Entgegenziehen der seinigen, die Trennung derselben versucht, werden sie oft durch Vorbeiziehen mit Vortheil auf das fünfte Feld gebracht.

Die Bauern, welche den König in seinem Rochat decken, muß man ohne Noth nicht vorrücken, weil der Gegner, wenn es übler Weise geschehen ist, allerlei Angriffe darauf bauen kann. Sehr oft bedient man sich der Thurm-Bauern, indem man sie einen Schritt zieht, die Annäherung der feindlichen Läufer oder Springer zu verhüten. Aber es wird diese Vorsicht lächerlich übertrieben, wenn dergleichen Züge gemacht werden, bevor der Gegner nur daran denken kann, einen Zug zu machen, den diese Bauern abwehren sollen; dergleichen Spieler bedenken nicht, daß sie durch solche unzeitige Züge, ein Tempo versäumen, welches sie nützlicher anzuwenden hätten.

Wenn man die Wahl hat, mit diesem oder jenem Bauer schlagen zu können, so muß man es so einrichten, daß der größte Haufe der verbundenen Bauern vermehrt werde besonders aber nach der Mitte hin.

Freibauern, d. h. solche, welche keine feindlichen mehr gegen sich haben, sind sehr nützlich.

Verdoppelte Bauern, besonders auf den Läuferreihen, können nützlich werden, indem einer davon beim Austausch der Mittelbauern an die Stelle derselben gebracht werden kann. Verdoppelte Bauern so wohl als einzelne, welche

von andern losgerissen sind, haben in der Regel wenig Werth, man muß sich hüten, dergleichen zu bekommen.

Beim Vorrücken der Bauern müssen sie sich wechselseitig unterstützen, und hat man gegen das Ende des Spiels bei seinen Bauern noch einen der Läufer übrig, so müssen, im Fall man den Angriff hat, die Bauern auf Felder von der entgegengesetzten Farbe des Laufers gebracht werden, damit der Laufer das Vorsetzen der feindlichen Figuren verhindern könne. Ist man aber im Falle, sich vertheidigen zu müssen, so werden am beßten die Bauern auf Felder von der Farbe des Laufers gebracht.

Die Bauern beherrschen 3 Felder; eins worauf sie ziehen, und zwei worauf sie schlagen, außer den Bauern der Thürme, welche nur zwei beherrschen. Dennoch sind sie unter sich von verschiedenem Werthe, welcher aus der Mitte nach der Seite hin abnimmt, welches daher rührt, weil die Mittelbauern im Vorrücken eine größere Anzahl Felder hinter sich den Steinen des Gegners entziehen, falls man diese nicht auf der Seite eindringen läßt. Der Spielraum des Gegners wird dann immer kleiner, seine Stellung dadurch geschlossener und schlechter.

So gewiß es ist, daß Philidor übertreibt, wenn er die Bauern die Seele des Schachspiels nennt, so gewiß ist es, daß durch einen, im Anfang des Spiels ohne Ersatz verlornen Bauer sehr leicht das ganze Spiel verloren werden kann.

Die bisher gegebenen Regeln muß man nur als fragmentarische Andeutungen betrachten, welche dazu dienen sollen, den Lernenden für die Benutzung der auf den Tabellen aufgestellten Eröffnungen vorzubereiten; denn wollte ich alles, was sich hierüber noch sagen ließe, anführen, es

könnte leicht zu viel werden. Und ich halte für besser, wenn sich der Leser das übrige aus den aufgestellten Spielen selbst folgert. Einige Weisheits-Regeln aber, welche uns der Anonymo Modenese hinterlassen hat, will ich hier anführen, so wie sie Heinse übersetzt hat.

»Auch die kleinsten Nachtheile zu vermeiden, weil sie »das Eigene haben, daß sie am Ende wie viele kleine Flämm»chen zu einer großen Feuersbrunst werden.«

»Immer seinen Feind schätzen, wenn er auch geringer »an Verstand und Macht ist; niemals eilfertig spielen. »Seinen Tag kennen, da auch, wie Plutarch sagt, das »Genie zu gewissen Zeiten unter dem Rade der Fortuna »steht. Niemals einen Zug thun, bis man die Absicht des »Feindes errathen hat; ehe man zieht, einen bessern aus»spähen; den Feind in seinen gewöhnlicheu Fehlern versu»chen, und niemals unaufmerksam spielen.»

Am Ende des Spiels gewinnt dasselbe:

1 Der König mit einem Thurm, gegen den König allein.
2 — — — einem Springer und einem Laufer, gegen den König allein.
3 — — — zwei Läufer, gegen den König allein.
4 — — — der Königin, gegen den König und einen Thurm.
5 — — — der Königin, gegen den König und zwei Springer.
6 — — — der Königin, gegen den König und einen Laufer und Springer.
7 — — — zwei Thürmen, gegen den König und zwei Springer.
8 — — — zwei Thürmen, gegen den König und zwei Läufer.

9 Der König mit zwei Thürmen, gegen den König und einen Laufer und Springer.

10 — — — zwei Läufer und einem Springer, gegen den König und einen Thurm.

11 — — — zwei Thürmen und einem Springer, gegen den König und die Königin.

12 — — — zwei Thürmen und einem Laufer, gegen den König und die Königin.

Dagegen macht das Spiel unentschieden (remise):

1 Der König mit zwei Springern, gegen den König allein.

2 — — — einem Springer, gegen den König und einen Thurm.

3 — — — einem Laufer, gegen den König und einen Thurm.

4 — — — einem Thurm, gegen den König mit zwei Springern und einem Laufer.

5 — — — zwei Springern, gegen den König mit einem Thurm und einem Springer.

6 — — — zwei Springern, gegen den König mit einem Thurm und einem Laufer.

7 — — — einem Springer und Laufer, gegen den König mit einem Thurm und einem Springer.

8 — — — einem Springer und Laufer, gegen den König mit einem Thurm und einem Laufer.

9 — — — zwei Läufern, gegen den König mit der Königin.

10 — — — zwei Thürmen, gegen den König mit der Königin und einem Laufer.

Ueber die verkürzende Bezeichnung der Züge und Stellungen durch Ziffern und Buchstaben, und die tabellarische Methode der Darstellung der Spielentwicklungen in systematischer Ordnung.

Durch die Ansicht der Titelvignette wird man sich belehren, wie das Schachbrett bezeichnet werden muß und zugleich ersehen, daß die Felderreihen, wie sie von einem der Spielenden gegen den andern laufen, eine Benennung von den acht Buchstaben bekommen; so wie die querlaufenden Felderreihen durch die acht Ziffern bezeichnet sind, woher nun jedes Feld eine aus einer Zahl und einem Buchstaben zusammengesetzte Benennung erhält; man wird daraus die Bezeichnung der Züge leicht verstehen, indem z. B. 2E 4E soviel heißt als der Stein, welcher auf 2E steht, wird auf 4E gesetzt, welches im Anfange des Spiels, wo alles noch auf seinem Platze steht, nach der alten Art zu bezeichnen, mit: der Bauer des Königs geht zwei Schritte, ausgedrückt wurde.

Jede auf den Tabellen abwärtslaufende Colonne ist von dem Zuge an, bis an welchen sie hinaufreicht, eine eigene Wendung des Spiels, oder, wenn man will, mit den vorhergegangenen Zügen, daraus sie sich herleitet, ein Spiel für sich. Die punktirten Linien deuten auf den Zug hin, wovon die Verzweigung des Spiels angeht, welche in der Colonne enthalten ist.

Die horizontal fortlaufenden römischen Zahlen bezeichnen die Colonnen oder Spiele, so wie die linker Hand abwärts untereinander stehenden arabischen Ziffern die Folge der Züge.

In jedem Ovale sind zwei Züge bezeichnet, und zwar ist der über der durchlaufenden Linie der des Schwarzen, so wie der unter der Linie der des Weißen.

Ein Querstrich unter einem Zuge deutet an, daß damit rochirt ist, und zwar bezeichnet die erste Ziffer und der Buchstab das Feld, worauf der König gesetzt wird; und die zweite Zahl und der Buchstab das Feld, welches der Thurm einnimmt.

Ein + bei einem Zuge deutet an, daß damit dem feindlichen Könige Schach gegeben ist.

Die rechts neben den Ovalkreisen stehenden kleinen Ziffern bezeichnen die Anmerkungen, welche in dem Buche zu den Zügen, wo es nöthig war, gemacht sind. In diesen Anmerkungen ist der Schwarze mit einem S. der Weiße aber mit einem W. bezeichnet.

Die Folge der Spiele betreffend, enthalten die 5 ersten Tabellen und die 6 ersten Colonnen der 6ten Tab. das Hauptspiel, oder den Angriff auf die Mitte, und zwar die 3 ersten Tab. denjenigen Theil des Hauptspiels, welchen

die Italiener Guioco piano nennen, wovon schon früher die Rede war; die übrigen enthalten das Gambit des Königs und der Königin, worüber ein Mehreres in den Anmerkungen gesagt werden wird.

In allen diesen Spielen wird dem S. der Angriff gegeben, und zwar zuerst gegen eine fehlerhafte Vertheidigung, wobei ich noch die schlechten oder weniger guten Züge des W., welche eine üble Folge für ihn herbeiführen, mit einer Null bezeichnet habe, damit der Lernende wisse, warum der W. hier verliert, und auch die als schlecht bezeichneten Züge mit den besseren in der Vertheidigung vergleichen, und dem Gedächtniß besser einprägen könne.

Man wird ferner in diesem Angriff gegen falsche Vertheidigung bemerken, daß wenn z. B. der W. im zweiten oder dritten Zuge schlecht spielt, er in der folgenden Veränderung zuweilen den rechten Zug für dieses Tempo, dann aber später immer wieder einen Fehler macht, wo denn der S. unterrichtet wird, wie er diese Fehler zu benutzen habe.

Nach dem Angriff gegen falsche Vertheidigung folgt nun immer die wahre Vertheidigung gegen denselben Angriff, wodurch der Vertheidiger, welcher hier der W. ist, unterrichtet wird.

Es ist Grundsatz unsers Autors, daß derjenige, an welchen der Unterricht gerichtet ist, selbst keinen Fehler machen darf; woher die Folge entsteht, daß die hier gegebenen Spiele vielleicht weniger unterhaltend, als die mancher andern Autoren seyn mögen; aber sie sind desto lehrreicher.

Denn, wollte man Fehler auf Fehler häufen, so ließen sich mehr Spiele, und zwar recht interessante aufstel-

len, als irgend Jemand Lust haben möchte, durchzuspielen, oder wenn er sie durchspielte, so möchte er leicht am Ende weniger wissen, als am Anfang.

Es wird Niemand befremden, daß die hier aufgestellten Spiele nur so lange fortgesetzt werden, bis das, was zu beweisen war, erreicht ist, indem Spiele, bis ans Ende fortgesetzt, sich wegen der Mannigfaltigkeit der möglichen Züge vernünftigerweise nicht aufstellen lassen.

Wer übrigens die hier gegebenen Eröffnungen durchgespielt und begriffen hat, wird zur weitern Fortsetzung der Spiele, des Unterrichts nicht mehr bedürfen.

Nun noch einen guten Rath an diejenigen, welche sich dieses Buchs zu ihrem Unterricht bedienen wollen, der darin besteht, nicht eilfertig zu spielen und aus Bequemlichkeit gleich jeden folgenden Zug in der Tabelle zu suchen. Derjenige, welcher sich am meisten selbst fragt, was er spielen würde, ehe er in die Tabelle sieht, wird am schnellsten seinen Zweck erreichen.

Dann bemerke ich noch, daß bei dieser Bezeichnung viel auf kleinem Raum steht, und in kurzer Zeit durchgespielt werden kann; rathe aber, nur nicht zu viel auf einmal durchzugehen, indem man sich dadurch mehr verwirrt, als nützt.

Sehr vortheilhaft möchte es auch seyn, die Eröffnungen von da, wo sie in der Tabelle aufhören, praktisch fortzusetzen, und sich zu bemühen, den angegebenen Vortheil zu behaupten, oder, wenn ihn der Gegner hat, zu bekämpfen.

Anmerkungen

zu den 15 ersten Colonnen der Tab. I,

worin die Fortsetzung des Angriffs, in Folge des Rochats, mit dem König auf 8 H und mit dem Thurm auf 8 F gegen eine fehlerhafte Vertheidigung gezeigt ist.

Die drei ersten Züge sind sowohl für diese Tabelle, als auch für die beiden folgenden, von beiden Seiten unverändert dieselben, nämlich:

	S.	*W.*
1.	7 E 5 E	2 E 4 E
2.	8 G 6 F	1 B 3 C
3.	8 F 5 C	1 F 4 C

Es fangen daher die Spiele auf diesen drei Tabellen beim 4ten Zuge des *S.* an.

1.

Der *W.* macht diesen Zug, um den Springer auf 6 F am weitern Vorrücken zu hindern; es ist aber ein Fehler, weil er ein Tempo dadurch verliert, und dabei die richtige Vertheidigung verspätet, welches nicht geschehen wäre, wenn er statt 2 H 3 H, 1 G 3 F gezogen hätte.

2.

Der *W.* mag diesen Laufer auch auf jedes andere Feld ziehen, so ist die Folge immer die nämliche.

3.

Und *S.* zieht nachher 5 E 4 E, und wird dadurch bei einem entwickelten Spiel seinen Angriff fortsetzen.

4.

Wenn der *W.* statt dessen 4 C 3 B gezogen hätte, so würde der *S.* einen Bauer Vortheil haben, denn es folgte:

	S.	*W.*
7.	5 D 4 E	3 C 4 E (*)
8.	6 F 4 E	3 D 4 E
9.	8 D 1 D	1 E 1 D
10.	5 C 2 F	— —

(*) Wenn aber der *W.* statt des in diesem Beispiel gegebenen 7ten Zuges 3 D 4 E zieht, dann *S.* 8 D 1 D, welches *W.* entweder mit 3 C 1 D, oder 1 E 1 D, beantwortet; im ersten Fall zieht *S.* 6 F 4 E und im zweiten 5 C 2 F.

5.

Wenn der *W.* diesen Springer auf 5 B setzte, dann *S.* 8 D 4 H.

Wenn er ihn aber auf 4 A zieht, dann *S.* 5 C 6 D und nachher 7 B 5 B.

6.

Nun zieht der *S.* im folgenden Zuge 7 F 5 F, und hat ein gutes Spiel für den Angriff.

7.

Ein weniger guter Zug als 1 G 3 F, welches hier

gespielt werden muß, weshalb ich, wie in der ersten Anmerkung, auf die Vertheidigung verweise.

8.

Wenn der *W.* statt dessen 3 C 4 A spielte, dann *S.* 5 C 2 F und nachher 7 B 5 B.

Wenn er aber 1 C 3 E zieht, dann folgt:

	S.	*W.*
6.	5 C 3 E	2 F 3 E
7.	8 D 6 B	1 D 1 C
8.	6 F 4 G u. nachher 7 F 5 F.	

9.

Wenn der *W.* statt dessen 4 E 5 D spielte, dann *S.* 4 G 2 F und nachher 8 D 6 F.

10.

Wenn der *W.* statt dessen 2 E 4 G spielte, dann *S.* 8 C 4 G.

11.

Wenn der *W.* in folgendem Zuge 2 E 4 G spielt, so kann der *S.* gleich, oder auch nach dem Abtausch der Laufer 7 F 5 F ziehen.

12.

Wenn statt dessen der *W.* 1 C 5 G zieht, so folgt

	S.	*W.*
8.	8 D 8 E	2 H 3 H
9.	7 D 6 D	

und nun mag der *W.* 3 H 4 G oder 4 E 5 F spielen, so wird der *S.* immer besser stehen.

Wenn aber der *W.* im 7ten Zuge 4 E 5 F spielt, dann *S.* 7 D 5 D.

13.

Zieht nun *W.* seinen Laufer im folgenden Zuge zurück, dann *S.* 7 H 6 H, und hat ein Spiel, das seiner Natur nach gewonnen ist.

Wenn aber *W.* statt seinen Laufer zurück zu ziehen 1 D 5 H spielt, dann *S.* 8 D 6 B; der *W.* um nicht matt zu seyn, muß 1 C 3 E dagegen ziehen, alsdann *S.* 6 B 3 E und *W.* 1 G 1 H, worauf *S.* mit 8 C 5 F das Spiel gewinnt.

14.

Der *S.* erhält seine hingegebene Figur wieder, hat den *W.* am Rochiren gehindert, und behält ein für den Angriff gut geordnetes Spiel.

15.

Wenn der *W.* statt dessen 1 D 4 G spielte, dann *S.* 6 B 2 B.

16.

Und wenn der *W.* den König gezogen hat, dann *S.* 2 B 4 D, und hat ein gutes Spiel.

17.

Wenn hier der *S.* 6 B 2 B gezogen hätte, so würde *W.* durch immerwährendes Schachgeben das Spiel remis gemacht haben.

18.

Und wenn der *W.* im folgenden Zuge 3 F 6 F spielte, so würde *S.* durch 6 H 7 G und nachher 6 B 2 B eine Figur gewinnen.

19.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 1 F zieht, dann *S.* 2 F 1 G.

20.

Wollte statt dessen der *W.* den Thurm auf 1 A irgendwo hinziehen, dann *S.* 2 B 3 C und hat zwei Bauern Vortheil.

21.

Wenn statt dessen der König auf 2 E gienge, dann *S.* 3 C 2 C hernach 2 C 2 F und zuletzt 7 G 6 F.

22.

Der *S.* bringt hernach seinen Springer auf 7 D und wird ein gutes Spiel haben; nicht so gut wäre es gewesen, beim 10ten Zuge den Laufer oder Thurm zu nehmen.

23.

Auch könnte hier der *S.* 8 B 6 C spielen; da sich aber dieser Zug für diejenige Eröffnung besser eignet, wo er mit dem König 8 H und mit dem Thurm 8 E rochirt, so bleibt dieser Angriff für dorthin aufbehalten.

24.

Wenn statt dessen der
W. 3 C 4 A spielte, dann *S.* 5 C 4 B
2 C 3 C 8 D 7 E und
wird immer einen Bauer Vortheil haben.

25.

Auch könnte der *S.* hier 7 D 5 D spielen, doch aber führt dieses 4 G 2 F schneller zum Ziel.

26.

Wenn der *W.* statt dessen 3 C 5 B spielte, dann *S.* 7 A 6 A.

27.

Wenn statt dessen der *W.* 3 C 4 E spielte, dann *S.* 7 D 5 D.

28.

Wollte aber der *W.* statt dessen 4 D 5 B oder 4 D 2 E ziehen, dann *S.* 6 F 5 F; der *W.* muß dann für sein bestes 2 F 1 G ziehen, welches der *S.* mit 5 F 5 C und nachher 5 C 4 C beantwortet.

Wollte aber der *W.* statt den Springer auf 4 D wegzuziehen, denselben durch 3 C 5 B vertheidigen, dann *S.* 7 A 6 A.

29.

Und nachher 5 F 2 F und 8 C 4 G.

30.

Und droht Schach auf 4 D.

31.

Wenn der *W.* statt dessen den Laufer auf 4 C zurückzieht, oder durch 2 D 3 D vertheidigte, dann *S.* 6 F 5 F.

32.

Greift den Laufer an, und droht 5 F 3 F und nachher 8 C 3 H zu ziehen.

33.

Nun wiederholt der *S.* das Schach auf 4 F und wenn der *W.* um seinen Springer zu vertheidigen 3 E 3 D zieht, dann *S.* 7 C 6 C und nachher 7 D 5 D.

34.

Hätte der *W.* statt dessen 4 E 5 F gespielt, dann *S.* 8 C 5 F. *W.* 3 H 4 G *S.* 5 F 4 G und *S.* würde einen starken Angriff haben.

35.

Wenn statt dessen der *W.* den Springer auf ein anderes Feld gespielt hätte, so würde der *S.* durch 8 D 4 H

einen Angriff gemacht haben, welcher nicht mehr abzuschlagen war.

36.

Und nachher 8 D 5 G, und hat ein Spiel das seiner Natur nach gewonnen ist.

37.

Wenn statt dessen der *W.* 1 C 5 G spielte, dann *S.* 8 D 8 E *W.* 2 H 3 H *S.* 8 E 5 H wo es für den *W.* schlecht ablaufen würde, wenn er nun 3 H 4 G spielte.

38.

Wenn der *W.* statt dessen 5 G 7 F spielte, dann *S.* 8 F 7 F und nachher 8 D 4 H, wobei er gewiß Vortheil haben würde.

39.

Und droht 8 C 4 G zu ziehen.

40.

Der *S.* dürfte hier nicht 5 F 4 E spielen, weil *W.* 3 F 5 G dagegen würde gespielt haben.

41.

Dies ist der beßte Zug des *S.*, weil, wenn *W.* erstens 4 D 5 F dagegen zieht, dann *S.* 8 C 5 F und nachher 8 D 4 H.

Wenn zweitens der *W.* 4 C 3 B zieht, dann *S.* 5 D 4 E.

Wenn drittens der *W.* 3 C 5 D oder 4 C 5 D spielt, dann *S.* 7 C 6 C, und gewinnt eine Figur.

Und wenn endlich viertens der

W. 4 E 5 D zieht, dann *S.* 4 G 2 H
1 G 2 H   8 D 4 H und würde

sich nachher durch 4 H 4 D für seinen Springer schadlos hälten.

Anmerkungen

zu den beiden letzten Colonnen der Tab. I.,

welche die rechte Vertheidigung gegen den in dieser Tabelle gezeigten Hauptangriff enthalten, indem die bisher gezeigten Angriffe durch diese Vertheidigung beseitigt werden.

1.

Dieser Zug wurde in der 1sten Colonne dieser Tabelle schon beim 4ten Zug gemacht und dadurch die Vertheidigung verspätet.

Wenn aber der *W.* statt dessen 3 F 5 G spielte, so würde der *S.* durch 5 C 2 F und nachher 6 F 4 G Vortheil haben.

2.

Wenn der *S.* statt dessen 7 C 6 C spielte, dann müßte der *W.* mit dem König auf 1 G und mit dem Thurm auf 1 E rochiren.

3.

Der *W.* macht diesen Zug, um den *S.* zu verhindern 5 H 4 F zu ziehen. Wenn aber der *W.* beim 6ten Zuge 3 F 5 E spielte, um die Königin auf den Springer auf 5 H zu öffnen, so würde *S.* nicht 6 D 5 E, wohl aber 5 C 2 F und 8 D 4 H und dann erst 6 D 5 E gezogen haben.

4.

Auch wenn der *S.* beim letzten Zuge 7 F 5 F oder 8 C 6 E gezogen hätte, wäre der Zug des *W.* der

nämliche, wodurch *W.* den Angriff und eine bessere Stellung gewinnt.

5.

Wenn der *S.* statt dessen 7 D 6 D zieht, dann *W.* 3 C 4 A, um den Springer gegen den Laufer zu wechseln.

Wenn aber der *S.* 7 C 6 C zieht, dann *W.* 2 H 3 H und nachher 3 F 5 E.

6.

Wenn der *S.* statt dessen 5 F 4 E zieht, dann *W.* 3 F 5 G und hat Vortheil.

Wenn aber *S.* statt 5 F 4 E, 5 C 4 B spielte, dann *W* 3 C 5 D.

7.

Und nicht 3 F 4 D wie es in der 15ten Colonne dieser Tabelle geschieht, aber im folgenden Zug 3 F 4 D und das Spiel steht gleich.

Anmerkungen

zu den 8 ersten Colonnen der Tab. 2,

worin die Fortsetzung des Angriff's in Folge des Rochats mit dem König! auf 8 H und mit dem Thurm auf 8 E gezeigt ist, gegen eine fehlerhafte Vertheidigung.

Die drei ersten Züge sind die nämlichen wie auf der 1sten Tabelle.

1.

Dieser Zug taugt nicht, der *W.* mußte 2 D 3 D ziehen, wie in der Vertheidigung gezeigt wird, wenn er aber 4 C 7 F spielt, so würde *S.* durch 8 E 8 F und

nachher 7 D 5 D einen Angriff auf den Bauer 2 F vorbereiten, welchem der *W.* nicht mehr widerstehen könnte.

2.

Und zwar für sein beßtes, weil, wenn er 4 C 3 B spielte, der *S.* mit 6 F 4 E Vortheil haben würde.

3.

Und droht 5 D 4 D zu ziehen, und nachher 8 D 5 A.

4.

Wenn der *W.* statt dessen 1 C 2 D spielte, dann *S.* 8 D 6 B, wo dann der *W.* indem er den Bauer auf 2 F vertheidigt, durch *S.* 5 D 4 D, eine Figur verliert.

5.

Und der *S.* wird in der Folge durch 7 A 6 A und nachher 7 B 5 B Gewinn haben; hätte aber der *W.* statt 3 C 4 A, 3 C 4 E gespielt, dann *S* 6 F 4 E und nachher 7 F 5 F, und würde ein durch die Mittelbauern besonder starkes Spiel haben.

6.

Wenn statt dessen der *W.* 1 C 5 G spielte, dann *S.* 8 D 6 B.

7.

Wenn der *W.* hier

3 D 4 D gezogen hätte, dann *S* 5 E 4 D
3 F 4 D 7 D 5 D.

8.

Wenn der *W.* statt dessen 4 E 5 F spielte, dann *S.* 7 D 5 D.

9.

Und wenn der *W.* im folgenden Zug 5 G 7 F zieht, dann *S.* 8 F 7 F und nachher 8 D 4 H.

10.

Wenn statt dessen der *W.* 2 D 4 D spielte, dann *S.* 5 E 4 D.

11.

Dies ist ein weniger guter Zug des *W.*, statt dessen hätte er 3 F 5 G spielen können, und wenn *S.* 8 D 5 G dagegen zog, dann *W.* 2 D 4 D.

12.

Außer diesem könnte hier der *W.* drei andere Spiele machen:

Erstens, *S.* *W.*

6, — 2 H 3 H.

7, 4 G 2 F — und die folgenden Züge würden ganz dieselben seyn, wie in der 12ten Col. auf Tab. 1. Mit dem einzigen Unterschiede, daß der *S.* im 10ten Zuge statt 8 D 4 H, 7 D 5 D ziehen müßte, weil der Thurm hier auf 8 E und nicht wie dort auf 8 F steht.

Zweitens, *S.* *W.*

6, — 1 D 2 E.

7, 1 D 6 D — und hier würden die folgenden Züge dieselben seyn, wie in der 13ten Col. auf Tab. 1., mit der Bemerkung, daß wenn der *W.* im 9ten Zuge 3 F 5 G gespielt hat, der *S.* nicht gleich 6 C 4 D ziehen darf, weil hier der Thurm nicht auf 8 F steht und den Zug des *W.* 5 G 7 F verhindert. Der *S.* ziehe also im 10ten Zuge 8 E 8 F und zieht dann *W.* 5 G 7 F, dann *S.* 8 F 7 F und nachher 8 D 4 H; sollte aber der

W., um dieses 8 D 4 H zu verhindern, beim 10ten Zuge statt 5 G 7 F lieber etwas anderes ziehn, dann *S.* 7 H 6 H und wird ein gutes Spiel haben.

Drittens, *S.* *W.*

6, — 2 D 4 D

7, 5 E 4 D und nimmt nun der *W.* mit 3 F 4 D dann *S.* 8 D 4 H und hat ein gutes Spiel. Dieses 2 D 4 D würde in dieser Lage richtig seyn, wenn der *S.* mit dem Thurm auf 8 F rochirt hätte.

13.

Auch könnte *S.* hier 5 F 4 F spielen; ein guter Zug, weil er dem *W.* den Laufer auf 1 C sperrt, und zugleich den Springer auf 3 F hindert, auf 5 G zu gehen.

14.

Wenn der *W.* statt dessen 1 C 5 G spielte, dann *S.* 8 D 6 B, nicht fürchtend der *W.* möchte 3 C 4 A dagegen ziehen, weil für diesen Fall *S.* ohne Nachtheil 4 G 2 F ziehen würde.

15.

Und nachher 8 D 4 H.

16.

Wenn der *W.* 4 C 7 F gezogen hätte, dann *S.* 5 C 2 F und nachher 6 F 4 G.

17.

Wenn statt dessen der *W.* 4 C 7 F spielte, dann *S.* 7 H 6 H. In der vorhergehenden Col. würde der *S.* im ähnlichen Fall 5 C 2 F gespielt haben, wie in der 16ten Anmerk. gesagt ist; dies darf er aber hier nicht thun, weil der Laufer der Königin noch nicht geöffnet ist, wie dor-

ten. Man sieht aus dem gegenwärtigen sowohl als dem vorhergehenden Spiele, daß der *W.* von dem Nehmen des Bauers auf 7 F durch den Springer keinen Nutzen hat, und man kann daraus den Schluß ziehen, daß der 5te Zug in diesem, und der 6te in dem vorhergehenden Spiele, nämlich 3 F 5 G, wenn auch nicht ganz falsch ist, doch nicht leistet, was er scheint.

18.

Und wenn der *W.* im folgenden Zuge 2 G 3 G spielt, dann *S.* 8 C 3 H.

Wenn er aber 2 C 3 C zieht, dann *S.* 7 G 6 G.

19.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 2 F zieht, so ist er matt in 4 Zügen, indem der *S.* 6 F 4 E spielt, auch würde dies der Fall seyn, wenn der *W.* im 8ten Zug seinen Laufer sonst wohin gezogen hätte.

20.

Hätte aber der *W.* statt dessen 4 C 2 E gezogen, dann *S.* 5 D 4 E.

21.

Wenn statt dessen der
W. 2 E 4 G zieht dann *S.* 6 F 4 G
1 D 4 G — 2 F 4 H und gewinnt;
wenn er aber 2 D 3 D spielte, dann *S.* 4 D 2 E
3 C 2 E — 6 F 5 H und gewinnt;
und wenn der *W.* statt alle dem
2 H 3 H zieht dann *S.* 4 G 2 E
3 C 2 E — 6 F 4 E

22.

Wenn hier der *W.* 3 F 4 G spielte, dann *S.* 2 F 4 H.

23.

Diese Art zu rochiren ist zum Angriff weit weniger geschickt, als die beiden vorhergehenden; dies rührt daher, daß der Bauer auf 7 F nicht sogleich wenn es nöthig ist, zwei Schritte machen kann, indem er den König gegen den Laufer auf 4 C decken muß, so wie es auch bei unserer Art zu rochiren der Fall ist.

24.

Wenn *W.* statt dessen 2 H 3 H ~~oder 2 D 3 D~~ zieht, dann *S.* 7 C 6 C, und würde für die Fortsetzung seines Angriffs, Gebrauch von den Zügen machen, welche in den früheren Spielen gezeigt wurden.

25.

Uebel würde der *S.* gespielt haben, wenn er statt dessen 6 C 5 D gezogen hätte, denn es folgte *W.* 3 C 5 D, *S.* 6 F 5 D und *W.* 1 D 5 H.

26.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 1 F zieht dann *S.* 8 C 4 G.

27.

Und nachher 2 H 3 H wo beide gleich stehen.

28.

Und nicht 8 E 5 E, weil der *W.* 2 D 4 D dagegen spielte.

29.

Wenn hier der *W.* 2 D 4 D spielte, dann *S.* 6 F 4 E. Wenn er aber 4 C 3 B spielte, dann *S.* 5 D 4 D.

30.

Und nachher 8 D 4 H und hat ein seiner Natur nach gewonnenes Spiel.

31.

Um die in diesem Spiele gezeigte Folge zu vermeiden, könnte hier der *W.* 4 C 3 B spielen und wenn *S.* dann 5 D 4 E zöge, dieses mit 3 C 4 E beantworten. Wenn aber der *S.* nicht 5 D 4 E, sondern 5 D 4 D zieht, dann *W.* 3 C 1 B und nicht 3 C 4 A, weil er sonst diesen Springer in einigen Zügen verlieren würde.

32.

Wenn der *W.* statt dessen 2 D 4 D zieht, dann *S.* am beßten 5 C 4 B.

33.

Auch könnte der *S.* statt dessen, wie beim 7ten Zuge der 9ten Colonne 5 C 2 F ziehen, aber nicht 6 C 5 D, aus demselben Grunde, wie in der 25sten Anmerkung zu diesem Zuge gesagt ist.

34.

Und nicht 4 G 1 D. Der *S.* steht besser.

Hiermit schließen sich die Angriffszüge, welche in Folge der verschiedenen Arten zu rochiren gezeigt sind, und ich bemerke, daß unsere Art zu rochiren dabei nicht aufgenommen ist, weil sie als Angriff nicht taugt. Der Vollständigkeit wegen aber habe ich die Vertheidigung dagegen in der letzten Colonne dieser Tab. nach dem Anonymo Modenese aufgenommen; es ist dieselbe, welche Heinse zeigt.

Anmerkungen
zu den 6 lezten Colonnen der Tab. 2,

welche die rechte Vertheidigung gegen die vorhergehenden 11 Colonnen enthalten, und zwar die 1te u. 2te ist die Vertheidigung gegen die 8 ersten, die 3te 4te u. 5te aber gegen die 3 übrigen Colonnen; die letzte enthält, wie ich in der 34sten Anmerkung gesagt habe, die Vertheidigung gegen das Rochat mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 F.

1.

Daß der *W*. hier nicht 4 C 7 F ziehen darf, ist schon in der ersten Anmerkung zu dieser Tab. gesagt worden.

2.

Wenn statt dessen der *S*. 7 D 6 D, oder 8 B 6 C spielt, dann *W*. 3 C 4 A, um den Springer gegen den Laufer zu tauschen.

3.

Wenn statt dessen der *S*. 4 G 2 F zieht, dann *W*. 1 D 5 H und gewinnt.

Wenn er aber 5 C 2 F zieht, dann *W*. 1 E 1 F und gewinnt eine Figur.

4.

Wenn der *S*. statt dessen 8 E 7 E spielte, so würde er seiner Königin den Weg sperren; wenn er aber 8 D 6 F zieht, so rochire der *W*. mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 F und zieht darauf *S*. 6 F 6 G, dann *W*. 5 G 7 F.

5.

Und der *W*. hat ein freies und sicheres Spiel, er durfte aber mit keinem seiner Stücke den Bauer 7 F nehmen, weil der *S*. 8 D 6 F dagegen würde gespielt haben.

6.

Wenn statt dessen der *S*. 5 D 4 E zieht, dann *W*. 3 F 5 G, und wenn alsdann der *S*. 8 E 8 F zieht, so hüte sich der *W*. 5 G 7 F zu spielen, weil der *S*. die Angriffe dagegen machen würde, welche in der 6ten und 7ten Colonne dieser Tab. gezeigt sind.

Auch rochire der *W*. in diesem Falle nicht mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 F, sondern ziehe 5 G 4 E.

Spielt aber der *S*. beim 7ten Zuge 5 D 4 D, dann *W*. 3 C 1 B.

Wenn aber *S.* statt allen diesen Zügen 8 C 4 G spielt dann *W.* 1 D 2 E.

7.

Wenn hier der *S.* 5 F 4 F gespielt hätte, dann *W.* 2 H 3 H und nachher 3 F 5 E.

8.

Und nicht 1 C 5 G, wegen *S.* 8 D 6 B.

9.

Wenn der *S.* statt dessen 8 C 4 G spielte, so deckt oder flieht der *W.* nicht mit der Königin, sondern zieht 5 G 7 F.

10.

Wollte der *S.* im folgenden Zuge 6 F 5 D ziehen dann *W.* 1 D 5 H.

11.

Zieht aber der *S.* statt dessen 4 G 2 F, dann *W.* 1 F 2 F und nachher 1 D 5 H.

12.

Und nicht 4 E 5 D, weil der *S.* durch 6 C 5 D den Vortheil der besseren Stellung erhalten würde.

13.

Hätte statt dessen der *S.* 5 D 4 D gezogen, dann *W.* am besten 3 C 1 B.

14.

Dieser Zug des *W.* ist besser, als wenn er 3 D 4 E gezogen hätte, denn der *S.* würde 8 D 1 D dagegen gezogen haben, wo dann der *W.* einen Bauer oder den Vortheil des Rochat's eingebüßt hätte.

15.

Wenn statt dessen der *S.* 8 E 7 E oder 8 E 8 F spielte, dann *W.* 5 G 4 E.

Wenn aber der *S.* 8 C 6 E zieht, dann *W.* 3 B. 6 E und nachher 5 G 4 E.

16.

Oder 8 G 8 H, der Erfolg ist derselbe.

17.

Wenn statt dessen der *S.* 4 G 1 D zieht, so giebt der *W.* doppelt Schach durch 5 G 7 F, wenn der *S.* König vorher auf 8 H, oder durch 5 G 6 E, wenn er auf 8 F ausgewichen ist.

18.

Auch könnte hier der *W.* 2 D 3 D oder 1 D 3 F spielen.

19.

Wenn hier der *W.* 3 F 5 E gezogen hätte, so würde *S.* durch 8 D 7 E seinen verlornen Bauer wieder erhalten, und eine bessere Stellung haben.

20.

Wenn statt dessen der *S.* 7 D 5 D zieht, dann *W.* nicht 4 E 5 D, weil der *S.* durch 6 C 5 D vereinigte Mittelbauern erhalten würde; sondern 4 C 3 B, wo denn der *S.* erstens 5 D 4 E zieht, welches der *W.* mit 3 F 5 E beantwortet und ein gleiches Spiel hat; oder zweytens *S.* 5 D 4 D, *W.* 3 C 1 B, *S.* 6 F 4 E, *W.* 2 D 3 D und nachher 3 F 4 E und hat ein gleiches Spiel; oder drittens *S.* 8 C 4 G dann *W.* 1 D 2 E und hat ein sichres Spiel.

Anmerkungen

zu den 11 ersten Colonnen der Tab. 3,

worin die Fortsetzung des Angriffs gegen eine fehlerhafte Vertheidigung gezeigt ist.

Der *S.* spielt hier, nachdem von beiden Seiten die 3 ersten Züge wie in den zwei vorhergehenden Tab. gemacht sind, als 4ter Zug 7 C 6 C, wovon der Autore Modenese

sagt, daß es sehr gut gespielt sey, weil erstens der Springer des *W.* auf 3 C aufgehalten wird; zweytens wird dadurch der Königin ein Ausgang für mancherlei Angriffe eröffnet, und drittens wird dadurch der Zug 7 D 5 D oder 7 B 5 B vorbereitet.

1.

Dieser Zug taugt nicht, weil er das Vorrücken des Bauers 2 D verhindert und der Laufer 1 C eingeschlossen bleibt. Wenn aber der *W.* statt 4 C 3 D, 4 C 3 B zieht, so zieht der *S.* ebenwohl 5 D 4 E dagegen, welches der *W.* auf drei verschiedene Arten beantworten kann.

Erstens *S.*	*W.*
6, 5 D 4 E	3 F 5 E

7, 8 D 4 D und droht matt, der *W.* verliert den Springer, auch wenn er 3 B 7 F zieht, welches der *S.* mit 8 E 7 E beantwortet.

Zweitens *S.*	*W.*
6, 5 D 4 E	3 F 4 H*
7, 5 C 2 F	1 E 2 F
8, 6 F 4 G und	
nachher 8 D 4 H.	

* Wenn aber der *W.* statt des in diesem Beyspiel gegebenen 6ten Zuges lieber 3 F 5 G zieht, dann *S.* ebenwohl 5 C 7 F, wo dann der *W.* nicht 1 E 2 F sondern 1 E 1 F zieht. Nun rochirt der *S.* mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 F und hat immer einen Bauer mehr.

Drittens *S.*	*W.*
6, 5 D 4 E	3 F 1 G

7, 8 C 4 G wenn hier der *W.* 2 F 3 F zieht, dann *S.* 4 E 3 F;

Wenn er aber 1 G 2 E zieht, so behält *S.* einen Bauer-Vortheil;

Und wenn *W.* 3 C 2 E spielt dann *S.* 8 D 6 B.

2.

Wenn statt dessen der
W. 3 D 4 E zieht, dann *S.* 6 F 4 G
rochirt 7 F 5 F.

Und wenn nun hier der *W.* 4 E 3 D zieht, dann *S.* 5 E 4 E; wenn er aber 2 H 3 H zieht, dann *S.* 4 G 2 F oder 4 G 6 F.

3.

Wollte hier der *W.* statt dessen 3 F 5 E spielen in Hinsicht des folgenden 1 D 5 H, dann *S.* 8 D 4 H.

4.

Auch kann der *S.* statt dessen 5 E 4 E spielen und wenn der *W.* 1 D 2 E dagegen zieht, so rochirt der *S.* mit dem König 8 G und mit dem Thurm 8 E. Wenn aber der *W.* statt 1 D 2 E, 3 F 5 G spielt, dann *S.* 5 C 2 F und hernach 6 F 4 G.

Und wenn der *W.* weder 1 D 2 E noch 3 F 5 G, sondern 3 F 4 H zieht, so macht der *S.* durch 6 F 4 G einen Angriff, den der *W.* ohne Verlust nicht wird abschlagen können.

Aus allem diesem geht hervor, daß wenn der *S.* 5 E 4 E zieht, der *W.* bei seinem 6ten Zuge 3 F 5 E ziehen muß, worüber bei der Vertheidigung mehr gesagt werden wird.

5.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 1 F zieht, dann *S.* 8 D 6 B oder 2 F 6 B.

6.

Und hernach 6 B 5 B und hat immer den Vortheil der besseren Stellung.

7.

Und wenn nun der *W.* 4 A 5 C zieht, dann *S.* 8 C 4 G.

8.

Außer diesem 2 G 3 G zeigt Lolli in seinem Commentar auch die Folge von 2 H 3 H und 2 D 3 D, wobei aber der *W.* immer verliert, indem *S* in beiden Fällen 8 D 4 H zieht. Ich glaube aber, daß, wenn der *W.* statt all dieser Züge rochirte mit dem König auf 1 G und dem Thurm auf 1 F, so würde der Sieg, den der Autore hier dem *S.* zusagt, noch sehr entfernt. Dies zu vermeiden schlage ich vor, daß der *S.* bei seinem 9ten Zuge statt 4 D 5 E zu ziehen, rochirt mit dem König auf 8 G und dem Thurm auf 8 E und zieht darauf der *W.* 2 F 4 F, dann *S.* 4 D 5 E. Zieht aber der *W.* statt 2 F 4 F 3 B 4 A dann *S.* 8 E 7 E.

9.

Wenn der *W.* statt dessen 3 F 5 G zieht, dann *S.* 5 C 2 F.

Wenn er aber 2 D 3 D spielt, dann *S.* 8 C 4 G und sperrt den Springer.

Und wenn er statt aller dieser Züge 2 H 3 H zieht, dann *S.* 7 B 5 B und nachher 5 B 4 B und gewinnt im folgenden Zuge den Bauer des Königs.

10.

Auch 3 C 4 A hätte denselben Erfolg, und 1 C 3 E wäre um nichts besser.

11.

Außer diesem kann hier der *W.* zwei andere Züge machen. Erstens 1 C 5 G, worauf *S* 8 D 6 B spielt und für die folgenden Züge der Anweisung folgt, welche in der 5ten Colonne der Tab 1. gegeben ist. Der Autore bemerkt dabei, daß wenn der *W.* hier im 6ten Zuge mit 3 C 4 A antwortet; der *S.*, nachdem er mit 5 C 2 F Schach gegeben hat, eben so gut seine Königin auf 5 A als auch auf 8 D, wie es in besagter Colonne geschieht, ziehen kann;

denn vertheidigt der *W.* seinen Springer auf 4 A, dann *S.* 2 F 1 G. Vertheidigt der *W.* aber den Springer nicht, sondern spielt 1 F 2 F, dann *S.* 5 A 4 A, in keinem dieser beiden Fälle fürchtend, das ihm der *W.* durch 5 G 6 F seinen Bauer verdopple, indem er dafür durch die Eröffnung seines Thurms entschädigt wird, und sich in jeder Lage, die aus diesem Spiel entstehen kann, gut wird vertheidigen können.

Zweitens, *W.* 3 C 4 A dann *S.* 5 C 2 F *W.* 1 E 2 F und *S.* 7 B 5 B, wodurch der *S.* seine Figur wieder gewinnt und denn *W.* das Rochat verdorben hat. Man könnte dagegen einwenden, das der *W.* im folgenden Zuge ebenwohl 4 C 7 F ziehen könnte, wodurch ein gleiches Spiel entstünde; es bleibt aber auch in diesem Fall der Vortheil auf der Seite des *S*, weil er durch 6 F 4 G dem *W.* das Hervorbringen seines Thurms erschwert.

12.

Auch könnte der *S.* statt dieses Zuges 8 C 4 G spielen.

13.

Um im folgenden Zuge 7 F 5 F ziehen zu können, es würde der *S.* denselben Zug gemacht haben, wenn *W.* statt 2 D 3 D, 2 H 3 H gezogen hätte.

14.

Wenn statt dessen der *W.* 4 E 5 F spielt, dann *S.* 7 D 5 D und nachher 5 D 4 D; wenn aber der *W.* auf irgend eine Art rochirte, oder sonst etwas spielte, dann *S.* 5 F 4 E und nachher 7 D 5 D und 5 D 4 D.

15.

Und nachher 7 D 5 D, wo er wenigstens einen Bauer mehr und eine bessere Stellung hat.

16.

Wenn der *W.* statt dessen rochirte, dann *S.* 7 F 5 F,

17.

Oder statt dessen 3 D 4 E, der Erfolg ist derselbe.

18.

Oder 3 C 2 E, so folgt dasselbe; hätte aber der *W.* 1 E 2 E gezogen, dann *S.* 5 E 4 E, wo der *W.* dann seine Königin irgendwo hinbringen müßte, worauf der *S.* 6 C 5 D spielt. Wolte aber der *W.* statt mit der Königin zu fliehen 3 C 4 E spielen, dann *S.* 6 F 4 E, und nachher 8 F 8 E.

19.

Und der *S.* hat ein starkes Spiel, besonders durch die Mittelbauern. Der *W.* aber hat die schlimmen Folgen, welche in den Col. 8, 9, 10, 11, für ihn gezeigt wurden, seinem 4ten Zuge 1 D 3 F zuzuschreiben.

Anmerkungen

zu den 6 letzten Colonnen der Tab. 3,

welche die rechte Vertheidigung gegen die, in den 11 vorhergehenden Colonnen gezeigten Hauptangriffe enthalten.

1.

Wenn der *S.* statt dessen 6 F 4 G zieht, dann *W.* rochirt mit dem König auf 1 G und mit dem Thurm auf 1 F, und wird einen Bauer-Vortheil haben.

2.

Wenn statt dessen der *S.* 8 B 6 C gezogen hätte, dann *W.* 3 F 5 E.

3.

Und nicht 3 F 5 E, weil *S.* 7 D 5 B dann 5 C 2 F und nachher 8 D 6 B dagegen ziehen würde.

4.

Wenn hier der

S. 5 E 4 E gezogen hätte, dann *W.* 4 D 5 C

4 E 3 F rochirt mit dem König

auf 1 G, und mit dem Thurm auf 1 E, und nachher 1 D 3 F.

5.

Auch hier würde meiner Meinung nach der *W.* besser thun, zuerst zu rochiren mit dem Thurm auf 1 E und hernach 3 F 4 D ziehen.

6.

Wenn statt dessen der *S.* 8 D 6 B zieht, dann *W.* nicht 1 D 2 E, weil der *S.* auf 8 D oder 8 F mit dem König ausweicht und mit einem seiner Thürme auf 8 E zu ziehen droht.

7.

Wenn der *S.* statt dessen 7 B 5 B zieht, dann *W.* nicht 4 C 3 B, sondern 5 E 6 C, wo dann der *S.* 8 B 6 C zieht, welches der *W.* nicht mit 5 D 6 C, wohl aber mit 4 C 5 B beantwortet.

Und wenn der *S.* weder 7 B 5 B, noch 5 C 4 D, sondern 6 C 5 D zieht, so folgt.

	S.	*W.*
7,	6 C 5 D	4 C 5 B
8,	8 C 7 D	5 B 7 D
9,	8 B 7 D	2 D 4 D.

Mehrere Autoren haben diese Parthie von italienischem auf deutschen Boden verpflanzt, hatten aber dabei vergessen, daß sie das Gesetz: (Ein Bauer kann, wenn er von seinem Felde aus zwey Schritte geht und an einem feindlichen vorüberzieht, von diesem genommen werden) angenommen hatten.

Darf aber der vorbeiziehende Bauer genommen werden, so möchten wohl die calabroisschen Kunststücke, welche Allgair auf seiner 4ten Tab. anwendet, um den Vertheidiger verlieren zu lassen um die Behauptung, daß der 4te Zug des Vertheidigers 1 G 3 F nicht gut sey, zu unter-

stützen, überflüssig seyn; denn ich würde dem Angreifenden rathen, statt aller hier beim 7ten Zuge angegebenen Zügen 8 D 7 E zu spielen. Ein Zug, den die Italiener nicht angeben, weil er sich bei ihnen gar leicht durch 2 D 4 D vertheidigen ließe, bei uns aber möchte sich das nicht so verhalten.

Selbst Heinse scheint den gegenwärtigen Fall übersehen zu haben, denn wo er uns die Nachahmung des italienischen Gebrauchs in Betreff der Bauern empfiehlt, heißt es: dieser Fall (das Vorbeiziehen) kömmt bei dem Ungenanten selten vor, und läßt sich mit einem Zuge mehr, oder auf eine andere Art nach unserer Weise einrichten, oder man kann auch unterwegs nehmen lassen.«

Dies ist aber hier nicht so; denn es fiele bei unserm Gebrauch die Vertheidigung schon vom 4ten Zuge an weg; weil, wenn der Springer im 7ten Zuge nicht auf 5 E gehen darf, er auch im 4ten Zuge nicht 1 G 3 F ziehen kann und wir müßten uns dann freilich durch die herrliche Vertheidigung, worauf Allgair verweißt, schadlos halten.

8.

Beide Spiele stehen gleich, indem der *W.* für seinen Springer 3 Bauern hat, der *S.* kann hier 3 Spiele machen. Erstens, *S.* 6 F 4 G; hier rochire der *W.* nicht, weil der *S.* 8 D 4 H ziehen würde; sondern der *W.* spiele 2 E 4 D, *S.* 8 D 4 D, *W.* 1 D 4 G, *S.* 4 D 4 C und nun *W.* 4 G 7 G und gewinnt.

Zweitens, *S.*	8 D 6 B	*W.* 2 E 4 D
	6 B 4 D	1 D 2 E
	8 H 8 F	2 C 3 C und nach-

her 2 D 4 D und 1 C 3 E, womit er ein starkes Spiel hat.

Drittens, *S.*	4 D 6 B	*W.* 2 D 4 D
	6 F 4 G	2 H 3 H der *S.*

kann nun nicht ohne Verlust 8 D 4 H ziehen, er muß also 4 G 6 F spielen, worauf der *W.* durch 1 C 3 E sein Spiel in die beßte Ordnung bringen wird.

Auch bei diesem 3ten Beyspiel wird man die Nothwendigkeit, den Bauer vorbeiziehen zu dürfen, einsehen; denn ohne dies würde der *W.* hier sein Spiel nicht frei machen können und da es allein vom Angreifenden abhängt, diesen Fall herbei zu führen, so bliebe in der Vertheidigung eine Lücke, oder der *W.* müßte beim 4ten Zuge statt 1 G 3 F, 1 D 2 E spielen.

9.

Auch hätte hier der *W.* nach unserer Art rochiren können, welches keinen Unterschied machte, aber nur nicht 3 F 5 G.

10.

Wenn der *S.* statt dessen 8 C 4 G spielte, so könnte folgendes daraus entstehen:

	S.	*W.*
	6, 8 C 4 G	4 C 2 E
	7, 4 G 3 F	2 E 3 F und nachher 2 G 3 G und 3 F 2 G
Oder	6, 8 C 4 G	2 D 3 D

7, 6 F 4 H um nachher 8 D 6 F zu ziehen, welchem aber der *W.* durch 2 H 3 H zuvorkommt, wodurch die Festsetzung des Springers auf 3 F aufgehoben wird.

Wenn aber der *S.* beym 6ten Zuge 6 F 4 G spielte, dann *W.* 1 D 2 E und wenn hierauf der *S.* 7 B 5 B spielte, dann *W.* nicht 4 C 3 B sondern, 3 C 5 B und nachher 4 C 5 D und hätte großen Gewinn.

11.

Beide stehen gleich, indem 1 Thurm und 2 Bauern, zwey kleineren Figuren gleich gerechnet werden.

Wenn der *S.* im folgenden Zuge 6 C 5 C spielt, dann *W.* 3 B 5 D.

12.

Wenn hier der *S.* auf irgend eine Art rochirte, so müßte *W.* sich nach den frühern Spielen richten, wo die verschiedenen Rochate gezeigt sind.

13.

Wenn statt dessen der *S.* 5 B 4 B zieht, dann *W.* 3 C 4 A
6 F 4 E 4 A 5 C
und nachher 3 F 5 E.

14.

Wenn hier der *S.* 5 C 4 D spielte, dann *W.* 5 E 6 C.

15.

Der *W.* durfte hier nicht 3 C 5 B ziehen, wegen *S.* 8 D 6 B oder 5 C 2 F und nachher 8 D 6 B.

16.

Dies ist von Seiten des *W.* der einzig gute Zug zur Vertheidigung; denn hätte er 2 H 3 H gespielt, so würde *S.* sich durch 4 G 2 F ein gutes Spiel verschaffen.

Und wenn der *W.* beim 6ten Zuge 4 E 5 F spielte, dann *S.* 7 D 5 D und nachher 8 C 5 F, wodurch er einen starken Angriff erhielte.

17.

Wenn statt dessen der *S.* 5 F 4 E zieht, dann *W.* 3 F, 5 G.

Und wenn er aber 5 E 4 D spielte, dann *W.* 3 F 4 D, worauf *S.* 8 D 4 H zieht, welches *W.* mit 1 C 4 F beantwortet.

18.

Und droht ein sehr verderbliches Schach mit 1 D 5 H.

19.

Wenn der *S.* statt dessen 7 D 5 D spielte, so wäre

dieser Zug falsch und er würde dabei einen Bauer verlieren; aber weil der *W.* wegen der daraus entstehenden Folge, sich leicht irren könnte, so wird folgender Unterricht nicht überflüssig seyn.

Der *W.* muß in diesem Falle weder mit 3 C 5 D noch mit 4 E 5 D nehmen, sondern mit 4 C 5 D, wie aus folgendem klar wird.

Erstens, *S.* *W.*

4, 7 D 5 D   3 C 5 D
5, 6 F 4 E   5 D 3 E
6, 5 C 3 E   2 D 3 E Oder *W.* 2 F 3 E dann *S.* 8 D 4 H
7, 8 D 1 D   und nachher
8, 4 F 2 F

Zweitens, *S.* *W.*

4, 7 D 5 D   4 E 5 D
5, 6 F 4 G   3 C 4 E Oder *W.* 1 G 3 H, die
6, 5 C 2 F   4 E 2 F Folge ist dieselbe.
7, 4 G 2 F   1 E 2 F
8, 8 D 4 H und nachher
9, 4 H 4 C   —

Drittens, *S.* *W.*

4, 7 D 5 D   4 C 5 D
5, 7 C 6 C   5 D 3 B und nicht 5 D 4 C

wegen *S.* 5 C 2 F und nachher 8 D 4 D.

20.

Wenn statt dessen der *S.* 7 C 6 C zieht, dann *W.* 2 H 3 H um die feindlichen Stücke abzuhalten. Der Anonymo Modenese zieht im ähnlichen Fall statt 2 H 3 H, 1 D 3 F.

21.

Oder auch 8 D 6 F, es wäre dasselbe; wenn aber *S.* statt dessen rochirt mit dem König auf 8 H und mit dem

Thurm auf 8 F, so hüte sich der *W.* 1 C 5 G zu spielen, obschon es gut scheint, weil der *S.* mit 5 C 2 F dagegen einen Bauer gewinnen würde. Der *W.* rochire also in diesem Falle eben so wie der *S.* und wenn *S.* darauf 7 F 5 F zieht, dann *W.* 2 F 4 F und steht gleich.

Wenn aber der *S.* beym 6ten Zuge statt zu rochiren 7 F 5 F zieht, dann *W.* nicht 2 F 4 F wegen *S.* 8 D 4 H sondern 4 E 5 F, welches der *S.* mit 8 C 5 F beantwortet, worauf der *W.* rochirt mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 F.

22.

Wenn statt dessen der *S.* 5 C 2 F zieht, dann *W.* 1 D 3 F.

Wenn er aber 4 G 2 F zieht, dann *W.* 3 H 2 F und nachher 1 D 3 F.

Anmerkungen
zu den 10 ersten Colonnen der Tab. 4,
worin die Fortsetzung des Angriffs, in Folge von 8 F 5 C als 2ter Zug des S. gegen fehlerhafte Vertheidigung gezeigt ist.

1.

Und der *W.* ist im Nachtheil der Stellung, wegen seines vereinzelten Bauers, wenn er im 3ten Zuge statt 2 D 4 D, 4 E 5 D gezogen hätte, so würde sein Spiel um nichts besser stehen.

2.

Wenn der *W.* statt dessen 1 B 3 C zieht, dann *S.* 6 F 4 G, und richtet sich ferner nach den Zügen, welche in der 17, 18, u. 19ten Colonne der Tab. 5. gezeigt sind.

3.

Wenn hier der *W.* 3 F 4 D spielte, dann *S.* 8 D 6 F und würde wenigstens einen Bauer gewinnen.

4.

Wenn *W.* statt dessen 1 C 5 G zieht, dann *S.* 7 H 6 H, und wenn darauf *W.* 5 G 4 H spielt, dann *S.* 7 G 5 G und hat immer einen Bauer mehr.

5.

Und ist sicher für diesen Springer Ersatz zu bekommen z. B.

S.	*W.*
8, 4 E 2 F	1 E 2 F
9, 8 D 4 H	2 F 3 E
10, 5 C 4 D	1 D 4 D
11, 4 H 1 E	—

6.

Und der *S.* muß wenigstens einen Bauer gewinnen.

7.

Wenn statt dessen der *W.* rochirte, mit dem Könige auf 1 G und dem Thurm auf 1 E, so halte ich dafür, das der *S.* ohne Verlust nicht wegkommen würde. Dies zu vermeiden schlage ich vor, daß der *S.* beim 4ten Zuge der 4ten Colonne, aus welcher dieses Spiel entsteht, statt 8 D 7 E zu ziehen, rochirt mit dem König auf 8 G und dem Thurm auf 8 E.

8.

Und der *S.* droht 7 E 4 B zu ziehen.

9.

Der *S.* hat ein starkes und sichres Spiel.

10.

Wenn der *W.* statt dessen 2 C 3 C spielte, so folgt

S.	*W.*
3,	2 C 3 C
4, 7 D 5 D	4 E 5 D
5, 5 C 2 F	1 E 2 F oder 1 E 1 F dann *S.* 2 F 1 G.
6, 8 D 4 H und nachher 4 H 4 C.	

Es wird hier bemerkt, daß der *W.*, um die Folgen zu vermeiden, welche in der 6, 7, 8, 9ten Colonne gezeigt werden, beim 3ten Zuge statt 1 G 3 F, 1 B 3 C spielen könnte, um den S. zu verhindern 7 D 5 D zu ziehen.

Noch besser aber als dieses 1 B 3 C, ist 1 D 4 G, wie bei der Vertheidigung gezeigt wird.

11.

Wenn der *W.* statt dessen 5 E 7 F zieht, dann *S.* 2 F 4 H.

Wenn aber der *W.* statt 5 E 7 F, 3 B 7 F zieht, dann *S.* 8 E 7 E.

12.

Wenn statt dessen der *W.* 5 E 7 F spielte, so würde *S.* mit 8 C 4 G die Königin gewinnen.

13.

Wenn der *W.* statt dessen 1 D 2 E zieht, dann *S.* 8 D 7 E, worauf der *W.* am beßten mit 3 F 1 G antworten muß.

Auch könnte der *S.* statt 8 D 7 E, 6 C 5 D spielen, besonders dann, wenn der *W.* statt 1 D 2 E, rochirte mit dem König 1 G und mit dem Thurm auf 1 E.

Wenn aber der *W.* weder 2 D 4 D noch 1 D 2 E zieht, sondern 3 F 5 E so ist die Folge

S.	*W.*
5, — —	3 F 5 E
6, 5 C 2 F	1 E 2 F
7, 8 D 6 F	5 E 3 F

8, 4 E 3 F, und der *S.* droht im nächsten Zuge 6 F 4 H oder 6 F 4 D zu ziehen, wo er nebst dem Schach den Laufer auf 4 C angreift.

14.

Und nachdem der *W.* für den Laufer auf 4 C gesorgt hat, wird *S.* 3 F 2 G ziehen und ein gutes Spiel haben.

Ich glaube, daß es besser wäre, statt dieses 8 D 4 H gleich 3 F 2 G zu ziehen, um den *W.* zu verhindern, statt, wie der Autore meint, für den Laufer zu sorgen, zu rochiren mit dem König auf 1 G, und mit dem Thurm auf 1 E, welches für den *S.* doch etwas unbequem wäre.

15.

Wenn statt dessen der *W.* 3 F 3 G zieht, dann *S.* rochirt mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 F, und richtet sich ferner nach den Zügen der 12ten Colonne Tab. 5, wie sie in der 37sten Anmerkung angegeben sind.

16.

Und der *S.* benutzt für die Folge den Unterricht der 12ten, 13ten und 14ten Colonne der Tab. 5, mit der Bemerkung, daß, wenn der *W.* beim 4ten Zuge statt 2 D 3 D, lieber 1 G 3 H oder 1 G 2 E spielt, der *S.* ebenwohl 7 D 5 D dagegen zieht.

Anmerkungen
zu den 7 letzten Colonnen der Tab. 4,
welche die Vertheidigung gegen den Hauptangriff der vorhergehenden Colonne auf dieser Tab. enthalten.

1.

Wenn hier der *S.* 7 E 8 D gezogen hätte, dann *W.* 1 D 2 E zur Vertheidigung seines Laufers auf 4 C, weil er in diesem Falle nicht, wie es hier in der Folge geschieht, seinen Springer Preis geben könnte.

2.

Und der *W.* gewinnt mit dieser neuen Königin.

3.

Wenn der *W.* statt dessen 4 E 5 D gezogen hätte, so würde *S.* 5 C 2 F und 8 D 4 H dagegen spielen.

4.

Wenn *S.* statt dessen 7 C 6 C spielte, dann *W.* 5 D 3 B und nicht 5 D 4 C, weil in diesem Falle der *S.* 5 C 2 F und 8 D 4 D dagegen spielte.

5.

Wenn *S.* statt dessen 5 C 4 B zieht, dann *W.* 1 D 3 F und würde den Bauer, den er mehr hat, bewahren.

6.

Wenn der *S.* hier 5 C 4 B zieht, dann *W.* 1 D 3 F.

Wenn aber der *S.* 8 C 4 G spielte, dann *W.* am beßten 1 G 3 F.

7.

Nachher kann der *W.* 3 F 3 G ziehen und er wird immer den Bauer, den er mehr hat, bewahren.

Ich glaube, daß der *W.* hier nicht übel thäte, statt diesem 1 D 3 F zu rochiren mit dem König auf 1 H und dem Thurm auf 1 F, denn, nimmt der *S.* mit 5 C 2 F, dann *W.* 1 D 3 F, nimmt aber der *S.* mit 4 G 2 F, dann *W.* 3 H 2 F und nachher 1 D 3 F.

8.

Es ist schon gesagt, daß der *W.* hier nicht 2 C 3 C spielen darf, die Folgen von 1 G 3 F sind beim Angriff gezeigt worden.

9.

Wenn der *S.* hier 7 D 5 D spielte, dann *W.* 4 G 7 G und würde wenigstens einen Bauer mehr behalten.

Wenn aber der *S.* weder 7 D 5 D noch 8 D 6 F, sondern 7 G 6 G spielte, so folgt

S.	*W.*
4, 7 G 6 G	4 G 3 G
5, 8 D 7 E	2 D 3 D oder 5, *S.* 7 D 6 D, dann *W.* 2 D 3 D
6, 8 G 6 F	1 C 5 G und droht den Angriff auf den Springer mit 3 G 4 H zu verdoppeln.

10.

Um 7 D 5 D spielen zu können, wenn *S.* stat dessen 8 G 6 H zieht um zu rochiren, dann *W.* 1 G 2 E und rochire ebenfalls mit dem König mit 1 H und mit dem Thurm auf 1 F, und wird kein geringeres Spiel haben.

11.

Und nicht 1 C 5 G, obschon es ein guter Zug scheint, weil *S* 5 C 2 F dagegen ziehen und einen Bauer gewinnen würde, welches der Anonymo Modenese übersehen hat und wonach also bey Heinse die Bemerkung zum 6ten Zuge des *S.* pag. 226, erster Theil, zu berichtigen ist.

12.

Wenn der *S* statt dessen 6 F 6 G zieht, dann *W.* rochirt mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 F und es würde die Folge entstehen, worauf in der 10ten Angriffs-Colonne dieser Tab. hingewiesen ist.

Wenn aber der *S.* statt 7 G 5 G oder 6 F 6 G lieber 7 B 5 B spielte, dann *W.* nicht 4 C 5 B wegen *S.* 5 C 2 F und nachher 6 F 6 B; der *W.* spiele also in diesem Falle 4 C 3 B.

13.

Und nicht 4 D 5 C.

14.

Etwas besser würde der *S.* hier mit 7 D 6 D um der Königin Platz zu machen, oder mit 8 G 6 F gespielt haben.

15.

Auch könnte hier der *W.* 4 C 7 F spielen und wenn der *S.* 8 E 7 F dagegen zieht, dann würde *W.* mit 3 F 5 G die Königin gewinnen.

16.

5 C 6 B hätte denselben Erfolg.

17.

Zieht hier der *S.* 8 E 7 F, dann *W.* 3 F 5 G. Spielt aber der *S.* seinen König sonst wohin, dann *W.* 1 G 3 G.

18.

Hier findet die vorhergehende Anmerkung abermal statt.

19.

Diese Ausweichung des *S.* ist die beßte, denn wenn er 8 E 7 F spielte, so würde der *W.* 3 F 5 G ziehen.

20.

Wenn *S.* hier 5 C 2 F gezogen hätte, dann *W.* 1 E 2 E und gewinnt eine Figur.

21.

Wenn der *S.* statt dessen 2 F 1 H oder 5 E 4 D spielte, ann würde der *W.* Vortheil haben.

22.

In den folgenden Zügen geht der *W.* hervor mit dem Laufer und Springer der Königin, um den Thurm auf den feindlichen Springer zu öffnen und wird ein gutes Spiel haben.

Ich bemerke hierbei, daß die Eroberung des Springers immer schwer bleibt, und setze deshalb gegen den Angriff der vorigen Colonne, aus welcher die gegenwärtige entsteht, die Vertheidigung des Anonymo Modenese hierher, weil sie mir sicherer scheint.

S.	*W.*	
4, 8 G 6 F	2 D 3 D	
5, 6 F 4 G	1 G 3 F	
6, 4 H 2 F*	2 E 2 F	
7, 5 C 2 F	1 E 2 E	und nachher 2 H 3 H Beide stehen gleich.

*Oder 6, 5 C 2 F	1 E 1 D	
7, 4 H 5 H	1 H 1 F	
8, 2 F 4 C	3 F 5 E.	

Anmerkungen
zur Tab. 5.

Die 3 ersten Züge, so wie sie in den 3 ersten Tab. angenommen sind, werden von den Italienern für die besten gehalten beim Angriff auf die Mitte. In dieser 5ten Tab. wird die Fortsetzung des Angriffs gezeigt, wenn der Vertheidiger in einem der 3 Züge davon abweicht.

1.

Wenn der *W*. statt dessen 4 E 2 E zieht, dann rochire der *S*. mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm 8 E, und wenn hierauf der *W*. mit 1 C 3 E antwortet, dann *S*. 6 F 4 G, und nachher 4 G 3 E und wird in einigen Zügen den Bauer gewinnen, welcher den *S*. Springer auf 3 E genommen hat.

2.

Wenn hier der *W*. 1 G 2 E gespielt hätte, so wäre die Folge dieselbe.

Wenn er aber 4 C 7 F spielte, so wäre er Matt in zwey Zügen.

3.

Wenn der *W*. statt dessen in der Absicht, den Bauer auf 5 D zu gewinnen, 5 G 6 F spielte, so wäre dies ein grober Irrthum.

4.

Wenn der *W*. dies nicht thut, so wird der *S*. mit 8 C 6 E sein Spiel für den Angriff gut ordnen.

5.

Wenn statt dessen der *W*. 1 C 4 F zieht, dann *S*. 8 B 6 C, welches der *W*. am beßten mit 5 E 3 E beantwortet, denn, wenn er statt 5 E 3 E 5 E 7 C zieht, so wechselt der *S*. die Königin, und zieht 8 A 8 C und nachher 6 C 5 D, womit er das Spiel gewinnen muß.

6.

Wenn hier der *W.* 1 C 5 G zieht, dann *S.* 8 F 6 D und ist sicher den Bauer des Königs zu gewinnen.

Wenn aber der *W.* weder 1 F 3 D noch 1 C 5 G, sondern 4 E 5 D ziehen will, dann *S* 8 F 4 B, und rochirt nachher mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 E, und steht besser.

7.

Oder 3 D 4 C, die Folge ist dieselbe.

8.

Und nachher rochirt der *S.* mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 E.

9.

Dieses 7 D 5 D ist ebenwohl anzuwenden, wenn der Gegner statt 2 E 3 E einen andern seiner Bauern einen Schritt zieht. Ein Beyspiel davon zeigt die 6te Colonne dieser Tab. So übel es auch gethan ist, beim ersten Zuge einen Bauer, sey es auch welcher es wolle, nur einen Schritt zu ziehen, so kommen dergleichen Fälle in der Praktik doch oft vor; weil es Spieler giebt, welche diese vereinigte und gebundene Vertheidigung für sichrer halten, weil sie die Folgen davon nicht einsehen.

10.

Wenn statt dessen der *W.* 3 F 5 G zieht, dann *S.* 6 D 2 H und nachher 6 F 4 G, wobei *S.* einen Bauer Gewinn hat.

11.

Wenn der *W.* hier 2 H 1 H zieht, dann ist er Matt in 3 Zügen durch 8 D 4 H.

Und wenn er 2 H 3 H zieht, dann *S.* 4 G 2 F, und gewinnt die Königin.

Und wenn er 2 H 1 G zieht, dann *S.* 8 D 4 H.

Und wenn er endlich 2 H 3 G spielt, dann *S.* 5 H 4 H.

12.

Wenn der *W.* statt dessen
2 H 3 G zieht, so folgt *S.* 8 D 4 H
3 G 4 F — 4 G 3 G
4 F 5 E — 8 H 5 H u. s. w.

13.

Wenn der *W.* hier 2 F 3 F oder 4 F spielte, dann *S.* 4 H 1 H und nachher 4 G 3 G.

14.

Wenn statt dessen der *W.* 1 F 2 E zieht, dann *S.* 3 G 2 F und nachher 8 C 4 G.

15.

Oder auch 1 D 2 D oder 1 E 2 E, der *S.* zieht immer 3 G 4 H.

16.

Wenn der *W.* 3 H 4 G ziehen wolte, so würde der *S.* für seinen Springer bald entschädigt seyn.

17.

Und nachher *S.* 8 C 3 H, oder wenn der *W.* das Schach mit 2 G 3 G deckt, dann *S.* 4 H 3 H, und gewinnt das Spiel; weil alle Figuren des *W.* durch seinen fehlerhaften ersten Zug eingeschlossen bleiben.

18.

Wenn hier der
W. 1 G 3 F zieht, so folgt *S.* 3 G 2 H
3 F 4 H — 6 D 3 G womit der *W.* Matt ist.

19.

Wenn statt dessen der *W.* 1 H 4 H spielte, so ernennt der *S* seinen Bauer auf 1 G zur neuen Königin, und giebt Schach-Matt, indem er durch 6 D 5 C oder 6 D 2 H diese neue Königin deckt.

20.

Wollte statt dessen der *W.* 1 F 1 E ziehen, dann *S.* 4 F 3 G und nachher 3 G 7 G.

21.

Wenn statt dessen der *W.* 1 F 1 E zieht, so ist er in 2 Zügen Matt, durch *S.* 4 F 3 G und 6 D 3 G.

Wenn aber der *W.* 1 G 2 G zieht, so wird dem *S.* immer ein starkes Spiel übrig bleiben.

22.

Wenn statt dessen der *W.* 7 G 6 F zieht, dann *S.* 4 F 6 F und hat eine Figur und einen Bauer gewonnen.

Wenn er aber 7 G 8 H zieht, dann *S.* 6 F 4 E und der *W.* ist Matt in zwey Zügen.

23.

Und droht Matt durch 3 G 2 F; wenn nun der *W.* 1 D 2 E zieht, dann giebt der *S.* Matt durch 4 G 2 H.

Und wenn der *W.* 1 D 1 E zieht, dann *S.* 3 G 3 F und im folgenden Zuge Matt.

Und wenn der *W.* 1 D 3 F zieht, dann *S.* 3 G 3 F.

24.

Wenn der *W.* statt dessen 2 E 3 E spielt, dann *S.* 5 H 4 H und wenn dieses der *W.* mit 1 D 3 F beantwortet, dann *S.* 4 H 3 H.

Wenn aber der *W.* statt 1 D 3 F, 1 G 1 F spielt, dann *S.* 7 F 6 F, womit er den Laufer auf 8 H einschließt, welchen er in wenigen Zügen gewinnt.

Das Spiel der 6ten Colonne findet sich zuerst bei Calabrois aufgezeichnet, von welchem es mehrere Autoren entlehnt haben, ohne die Sache genauer zu untersuchen, denn bei allen schließt es sich schon mit dem in der 18ten Anmerkung angegebenen Matt. Der Autore Modenese hat die übrigen Züge, so wie auch die 7te Colonne zuge-

setzt. Warum er aber bei denen im Anfang dieser Anmerkung von ihm angegebenen Zügen den *S.* für Sieger hält, kann ich nicht einsehen. Es wäre auch eine unnütze Weitläufigkeit, wollte ich dem *S.* gegen die schlechten Anfangszüge des *W.* eine andere Fortsetzung des Angriffs angeben: indem auch einem mittelmäßigen Spieler beim 3ten oder 4ten Zuge nicht die Mittel fehlen werden, sich auf mehrere Arten für das ganze Spiel den Vortheil der Stellung zu sichern.

25.

Wenn der *W.* hier 2 G 3 H gezogen hätte, denn *S.* 5 G 4 F, welches der *W.* am beßten mit 1 F 1 G erwiederte, wo dann der *S.* 8 C 3 H und nachher 4 F 4 G zieht.

26.

Wenn der *W.* den Springer, welcher auf 5 E steht, zurückgezogen hätte, dann *S.* 4 E 3 C und gewinnt die Königin.

27.

Wenn der *W.* statt dessen 3 D 4 E oder 3 F 4 E spielte, so würde der *S.* immer einen Bauer mehr haben.

28.

Um damit auf 4 D zu gehen.

Obschon der *W.* hier bei seinem 2ten Zuge von der wahren Vertheidigung abgewichen ist, so liegt doch der Hauptfehler, welcher für ihn den Verlust eines Bauers nach sich zieht, in seinem 3ten Zuge, wo er statt 3 F 5 E besser 1 D 2 E gezogen hätte.

29.

Dieser Zug des *W.* ist sehr schlecht, weil er das Vorziehen des Bauers 2 D verhindert und daher den Laufer auf 1 C einspert und überdem noch andere üble Folgen, welche in dieser und der folgenden Colonne gezeigt werden, nach sich zieht.

30.

Wenn der *W.* statt dessen 4 E 5 D zieht, dann *S.* 5 E 4 E.

31.

Wenn hier der *W.* 3 D 4 E gezogen hätte, dann *S.* 6 F 4 G und nachher 7 F 5 F.

32.

Wenn der *W.* statt dessen 3 F 5 E zieht, dann *S.* 8 D 4 D, ohne zu fürchten, daß der *W.* durch 1 D 5 H gefährlich wird, weil in diesem Fall der *S.* sich durch 7 G 6 G deckt, indem, wenn der *W.* dies mit 5 E 6 G beantworten wollte, *S.* ohne seinen Thurm zu verlieren, 7 H 6 G ziehen kann. Ich glaube der *S.* thut noch besser, statt des oben angegebenen 8 D 4 D, zu rochiren mit dem König auf 8 G und dem Thurm auf 8 E.

33.

Dieser 2te Zug des *W.* zieht nicht nothwendig den Verlust eines Bauers nach sich, führt aber immer zu einer schlechteren Stellung.

34.

Die üble Folge, welche in diesem Spiele für den *W.* gezeigt wird, rührt theils von dem 2ten und theils von diesem 4ten Zuge her.

Wenn hier der *W.* statt 2 D 3 D, 4 C 3 B gezogen hätte, so würde folgen

S.	*W.*
5, 8 F 5 C	2 F 3 F
6, 4 E 2 F	2 E 5 E

7, 8 D 7 E und der *S.* gewinnt nach dem Abtausch der Königin eine stärkere Figur gegen eine kleinere.

35.

Dieser Zug des *S.* ist besser als 5 D 4 C, obwohl

auch dies dem *S.* zum Gewinn eines Bauers würde geholfen haben.

36.

Wenn der *W.* im folgenden Zuge

1 E 2 F zieht, dann *S.* 5 D 4 C

3 D 4 C 8 D 4 H und 4 H 4 C.

Wenn aber der *W.* statt 1 E 2 F, 4 C 5 D spielt, dann *S.* 2 F 3 D und nachher 8 D 5 D, wodurch er wenigstens einen Bauer gewinnt und eine bessere Stellung hat.

Schließlich wird bemerkt, daß der *W.* bei seinem 4ten Zuge am beßten mit 4 C 3 D gespielt hätte, welches der *S.*, um sich nicht eines weitläufigen Angriffs zu bedienen, welcher richtig vertheidigt, doch keinen größern Gewinn geben würde, nicht mit 7 F 5 F, wohl aber gegen die Meinung mehrerer Autoren, mit 4 E 6 F beantworten würde; worauf der *W.* 2 E 5 E zieht, welches *S.* mit 8 F 7 E erwiedert und nachher rochirt mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 E.

Die Folge von allem diesem wäre die in der 33sten Anmerkung angezeigte, denn der *W.* hat keinen Bauer verloren, aber eine sehr schlechte Stellung, indem seine Königin mancherlei Angriffen ausgesetzt ist, der Königslaufer steht nicht auf der rechten Linie und sperrt dabey den linken Flügel.

37.

Wenn der *W.* statt dessen 3 F 3 G zieht zum Angriff der zwei Bauern auf 7 G und 5 E, dann rochire der *S.* mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 F, und wenn darauf der *W.* 3 G 5 E spielt, dann *S.* 5 C 2 F und hat ein seiner Natur nach gewonnenes Spiel.

Bei den in dieser Anmerkung gegebenen Zügen muß bemerkt werden, daß der Hauptfehler des *W.* in dem Zuge 3 G 5 E besteht; von dem vorhergehenden 3 F 3 G kann

man nicht behaupten, daß es ganz falsch, aber wenigstens daß es unnützlich ist.

38.

Und der *S.* wird in einigen Zügen ein nicht geringeres Spiel haben als der *W.*

Mann sieht aus diesem Spiele, wo der *W.* im 2ten Zuge mit 1 D 3 F von der wahren Vertheidigung abgewichen ist, daß dieser Zug weniger gut, ja als Vertheidigung schlecht zu nennen ist, doch wird der Fehler durch die beiden 5ten Züge der folgenden zwei Colonnen noch vergrößert.

39.

Der einzige Zug wodurch der *W.* das Matt von 8 D 1 D verhüten konnte.

40.

Wenn statt dessen der *W.* 2 F 3 F zieht, dann *S.* 8 D 4 H.

Wenn er aber 1 C 3 E spielt, dann *S.* 5 C 3 E und nachher 8 D 4 H.

41.

Auch wenn der *W.* die Königin im vorhergehenden Zuge sonst wohin gezogen hätte, so wäre der Zug des *S.* immer derselbe.

42.

Wenn statt dessen der *W.* 3 B 7 B zieht, dann *S.* 4 F 6 D.

43.

Wenn der *W.* statt dessen

2 D 4 D spielte, dann *S.* 6 F 4 E

4 D 5 E   8 F 5 C und gewinnt

das Spiel.

Dieses 2 D 3 D des *W.* ist weit weniger gut, als wenn er statt dessen 1 B 3 C gezogen hätte; denn erstens, ver-

hindert dieser Bauer den Laufer 1 F auf 4 C zu gehen, wo er am besten steht; zweitens, trägt es sich oft zu, daß der Bauer der Königin auf 4 D nöthig wird, der *W.* muß also zwei Züge machen, wo es an einem genug gewesen wäre, und drittens kömmt durch die Vertheidigung mit 1 B 3 C eine Figur hervor, welche dort weit wirksamer als auf ihrem eignen Felde ist. Ein mehreres hierüber findet sich in der Kritik des Anonymo Modenese gegen Philidor, welche Heinse in seiner Anastasia übersetzt hat.

44.

Wenn statt dessen der *W.* 1 C 5 G zieht, dann *S.* 6 F 4 G
2 H 3 H od. 2 F 3 F   5 E 4 E
und *S.* hat eine gute Spiel-Eröffnung.

45.

Wenn der *W.* hier 3 C 4 E zieht, dann *S.* 6 F 4 E
2 D 4 B od. 3 D 4 E   8 D 4 D
und der *S.* gewinnt wenigstens einen Bauer.

46.

Und der *S.* hat ein freieres Spiel. Wenn der *W.* beim folgenden Zuge 1 G 3 F zieht, dann *S.* 6 F 4 G, worauf der *W.* 3 D 4 D ziehen muß, welches der *S.* am besten mit 5 C 4 D beantwortet und dabei sicher im Vortheil bleibt.

Wenn aber der *W.* beim 7ten Zuge statt 1 G 3 F, 1 F 2 E zieht, dann *S.* 7 C 6 C und *W.* 5 B 3 C, worauf *S.* 8 D 6 B zieht und einen Bauer gewinnt.

47.

Diese Züge giebt Philidor an, wo er die Behauptung aufstellt, daß der Angreifende Unrecht habe beim zweiten Zuge den Springer des Königs auf das 3te Feld des Laufers zu spielen, wie die Italiener pflegen.

48.

Und droht 4 G 2 F zu ziehen.

Statt diesem 4 E 3 E des *S.*, läßt Philidor in seinem Meisterstücke, womit er seinen Tadel gegen das Spiel der Italiener unterstützen wollte und sich lächerlich gemacht hat, den *S.* 7 F 5 F ziehen. Der Anonymo Modenese aber, hat ihn mit 4 E 3 E etwas unsanft zurecht gewiesen.

49.

Wenn der *W.* statt dessen 1 F 4 C zieht, dann *S.* 4 G 2 F
1 D 3 F   8 D 7 E.

50.

Wenn hier der *W.* 1 H 2 H gezogen hätte, dann *S.* 8 D 4 H und ruinirt das Spiel des *W.*

51.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 1 F zieht, so kann er nicht mehr rochiren und behält einen vereinzelten Bauer.

52.

Und nachher 8 D 4 H.

53.

Wenn der *W.* statt dessen 1 D 2 E oder 1 D 3 F oder 2 D 3 D zieht, so kann sich der *S.* über die Fortsetzung seines Angriffs in den frühern Beispielen unterrichten.

Der Zug 1 G 3 F, welcher hier angenommen wird, ist schlecht, indem er die Verdoppelung eines Bauers, oder den Verlust des Rochats und sonstige Unbequemlichkeiten nach sich zieht.

54.

Wenn *W.* statt dessen 3 C 4 A zieht, dann *S.* 5 C 4 B, welches Schach der *W.* am beßten mit 1 C 2 D deckt, *S.* zieht dann 8 D 7 E und ist sicher, wenigstens einen Bauer mehr zu behalten.

55.

Andere Schriftsteller lehren, daß der *S.* statt dessen 4 G 2 F ziehen soll; ein Zug, welcher unzeitig und nur gegen geringere Spieler zu wagen ist; denn obschon der *W.* zu einer mühsamen Vertheidigung gezwungen wird, so wird er doch am Ende einen Springer für zwei Bauern haben.

56.

Wenn der *W.* statt dessen 2 H 3 H zieht, dann *S.* nicht 4 G 2 F, sondern 8 D 6 F.

Wenn aber der

W. statt 2 H 3 H, 3 C 5 D zieht, dann *S.* 7 C 6 C
5 D 3 C od. 5 D 3 E 8 D 4 D.

57.

Wenn statt dessen der *W.* 2 E 5 B zieht, dann *S.* 5 C 4 D.

58.

Und *S.* rochirt nachher mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 E und hat ein besseres Spiel.

59.

Wenn *W.* statt dessen 1 D 2 E zieht, dann *S.* am beßten 8 D 7 E.

60.

Besser hätte der *W.* mit 2 F 1 E gespielt, aber auch dann hätte *S.* mit 5 C 4 D immer ein besseres Spiel gehabt.

Anmerkungen
zu den 6 ersten Colonnen der Tab. 6,

worin die Vertheidigung gezeigt wird, wenn der Angreifende in den ersten 3 Zügen von denjenigen abweicht, welche die Italiener für den Angriff auf die Mitte für die beßten halten, wie sie in den drei ersten Tab. angenommen wurden.

1.

Und droht 5 C 2 F und nachher 8 D 4 D zu ziehen.

Wenn der *S.* statt 8 F 5 C, 8 G 6 F zieht, dann *W.* 1 G 3 F, wo der *S.* nicht mit 8 C 4 G antworten darf, wegen *W.* 4 C 7 F und nachher 3 F 5 E. Wenn also der *S.* statt 8 C 4 G, 8 B 6 C oder 5 E 4 E zieht, dann *W.* 3 F 5 G und ist sicher, wenigstens einen Bauer zu gewinnen.

Am beßten würde *S.* statt aller dieser Züge beim 5ten Zug 8 F 6 D spielen, woraus ein gleiches Spiel entstände.

2.

Wenn hier der *S.* 8 C 4 G spielte, dann richtet sich der *W.* nach der vorigen Anmerkung.

Wenn er aber 8 G 6 F zieht, dann *W.* 1 D 2 E und wird wenigstens einen Bauer gewinnen.

3.

Beide Spiele stehen gleich. Es ist zu bemerken, daß wenn der *S.* im folgenden Zuge 8 C 4 G spielt, der *W.* 4 C 7 F und nachher 2 E 4 C zieht.

4.

Philidor in seiner 4ten Parthie behauptet, daß der Zuerstziehende im 2ten Zuge den Bauer des Laufers der Königin nicht einen Schritt ziehen könnte, ohne den Angriff und wahrscheinlich das Spiel zu verlieren; der Anonymo Modenese widerlegt diese Behauptung und es wird daher in dieser 2ten Colonne das Spiel des Philidor, womit er seine Behauptung unterstützt, und in der 3ten das des Anonymo gezeigt, welches beim 3ten Zug des *S.* von dem Philidor'schen abweicht.

5.

Wenn statt dessen der *S.* 7 D 6 D zieht, dann *W.* 2 F 4 F und hat den Vortheil der Stellung.

6.

Wenn der *W.* hier 4 D 5 E spielte, dann *S.* 8 D 5 A und nachher entweder 5 A 5 E oder 6 F 4 E.

7.

Wenn der *W.* statt dessen 4 E 5 E zieht, dann *S.* 8 D 5 A.

8.

Wenn hier der
W. 4 D 2 D spielte, dann *S.* 8 F 4 B
2 C 3 C 6 F 4 E und hätte einen Bauer und den Vortheil der besseren Stellung gewonnen.

9.

Und der *S.* ist sicher, ohne irgend einen Nachtheil nachher 7 D 5 D spielen zu können.

10.

Und der *W.* rochirt nachher mit dem König auf 1 H, und mit dem Thurm auf 1 E; wo der *S.* nicht wenig Mühe haben wird, den Bauer, den er mehr hat zu bewahren und den Angriffen, welche ihm drohen zu widerstehen.

11.

Obschon hier der *W.* auch ohne Nachtheil 1 F 4 C ziehen könnte, so ist dieses 2 A 3 A doch besser.

12.

Oder auch 5 D 5 E, aber nicht 1 F 4 C, weil der *S.* rochiren würde mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 F, wo denn der *W.* nicht mehr 5 D 5 E ziehen könnte, wegen *S.* 8 F 8 E.

13.

Um verschiedene Angriffe zu vermeiden, ist es besser, mit 3 C 5 D als mit 4 E 5 D zu nehmen.

14.

Wenn der *W.* statt dessen 1 F 4 C gezogen hätte, dann *S.* 8 F 5 C, worauf der *W.* für sein beßtes 5 D 3 E ziehen müßte, welches der *S.* mit 5 C 3 E erwiederte und nun möchte der *W.* mit 2 D 3 E oder mit 2 F 3 E nehmen, so würde *S.* immer bedeutenden Vortheil haben.

15.

Wenn der *W.* statt dessen 1 F 4 C zieht, so sehe man die vorhergehende Anmerkung.

16.

Und der *W.* wird Zeit haben hervorzugehen mit dem Laufer und Springer des Königs, um zu rochiren, worauf das Spiel gleich steht.

Wenn der *S.* beim ersten Zuge statt 7 E 5 E, 7 D 5 D zieht, so siehe man darüber die zwei letzten Colonnen der 7ten Tab.

Anmerkungen
zu den 11 letzten Colonnen der Tab. 6,
worin die Fortsetzung des Angriffs beim Gambit des Königs, gegen fehlerhafte Vertheidigung gezeigt ist.

Gambit werden beim Schachspiel diejenigen Spiele genannt, wo, nachdem jeder der Spielenden zuerst den Bauer des Königs oder der Königin zwei Schritte vorgerückt hat, und nun der Zuerstziehende in seinem zweiten Zuge den Bauer des Laufers des Königs, (wenn er im ersten Zuge den Königs-Bauer) oder den Bauer des Laufers der Königin, (wenn er im ersten Zuge den Bauer der Königin gezogen hat,) ebenfalls zwei Schritte vorrückt und also umsonst Preis giebt.

Der Gambit-Spieler, das ist derjenige, welcher seinen Bauer aufopfert, macht diesen Zug, um sich dadurch einen schnellen und starken Angriff zu verschaffen, indem er dadurch seine Figuren schneller und leichter in Thätigkeit bringt. Es wird daher die größte Vorsicht und Gewandtheit erfordert, diese Gambit-Eröffnungen zu vertheidigen und den Bauer, den man mehr hat, zu bewahren. Die

größten Meister unseres Spiels sind darin einig, daß die Gambit-Parthie für den Angreifenden verloren sey, wenn sie der Gegner ganz regelmäßig vertheidigt, welches aber praktisch schwerer ist, als in der Theorie.

Philidor behauptet, daß sie von beiden Seiten gut gespielt, nichts entscheide, mag aber wohl für sich anderer Meinung gewesen seyn.

Allgair hält den Vertheidiger für Sieger, aber bei dem von ihm aufgestellten Gambit, nach neuer Art, kann er mit der Vertheidigung noch nicht aufs Reine kommen; ich werde dieser Spielart an ihrem Orte erwähnen.

Noch ist kein Gambit-Angriff aufgestellt, welcher sich nicht vertheidigen ließe; so viel bleibt indeß gewiß, daß, wenn der Vertheidiger sich nicht Zug für Zug nach dem Angriff richtet, er die Parthie bald verlieren wird; und es findet also das Gambit in der Praktik immer seine Anwendung, um so mehr, da es sehr interessante und lebendige Spiele herbeiführt; hat man aber mit einem Gegner zu thun, von dem man weiß, daß er ohnehin stärker ist, oder die Vertheidigung des Gambits gut versteht, dann thut man klüger, sich dieses Angriffs nicht zu bedienen.

1.

Außer diesem kann hier der *W.* zwei andere Züge machen.

Erstens 1 F 4 C, dieses erwiedert der *S.* mit 8 G 7 E und droht 7 D 5 D zu ziehen, wenn nun der *W.* 1 B 3 C zieht, dann *S.* 7 C 6 C und nachher 7 D 5 D, womit *S.* ein Spiel von beßter Eröffnung hat.

Zweitens 2 D 4 D, hierauf zieht *S.* 7 D 5 D und wenn nun der *W.* 4 E 3 E zieht, dann *S.* 5 E 4 E.

Und wenn nun in dieser Lage des Spiels, der *W.* in der Absicht, die Mittelbauern des *S.* zu trennen, 2 C 4 C

zieht, dann *S.* 8 B 6 C und ist sicher, daß der *W.* in einigen Zügen einen Bauer, oder die Bequemlichkeit zu rochiren verliert.

Wenn aber der *W.* statt 2 C 4 C, 1 B 3 C spielt, dann *S.* 8 G 7 E, um nachher 7 E 5 F zu spielen und dann zu rochiren mit dem König auf 8 H und mit dem Thurm auf 8 E, wo *S.* ein sehr schönes Spiel hätte.

Wenn aber der *W.* weder 2 C 4 C, noch 1 B 3 C, sondern um sein Rochat zu beschleunigen 1 G 3 F zieht, dann *S.* 7 G 6 H und gewinnt eine Figur.

Es ist hier noch zu bemerken, daß der *W.* in dem oben angegebenen zweiten Fall seine Königin statt auf 3 E auf 2 E hätte zurück ziehen sollen, wo sie weniger den Neckereien des Gegners ausgesetzt wäre und hätte dann der *S.* ebenwohl 5 E 4 E gezogen, dann *W.* 1 C 3 E wobei das Spiel sichrer, aber immer sehr lange geschlossen bliebe.

2.

Wenn hier der *W.* 3 B 7 B zieht, dann *S.* 7 D 6 C und gewinnt den Springer auf 3 F.

Wenn aber der *W.* den Springer auf 3 F wegzieht, oder 3 B 3 D spielt, so wird er immer ein sehr geschlossenes Spiel haben.

3.

Wenn statt dessen der *W.* 2 G 3 G zieht, dann *S.* weder 4 F 3 G, noch 6 G 5 G, sondern 8 D 6 F.

4.

Wenn der *W.* statt dessen 2 D 3 D spielte, dann *S.* 7 D 5 D und gewinnt den Laufer auf 4 C; oder im folgenden Zuge mit 8 C 4 G die Königin.

5.

Und der *W.* mag ziehen was er will, so wird er im-

mer ein schlechtes Spiel behalten, welches er seinem 2ten Zuge 1 D 5 H zuschreiben muß.

6.

Wenn hier der *W.* 1 E 2 F oder 1 E 2 E gezogen hätte, so würde der *S.* immer 6 F 5 H ziehen.

7.

Wenn statt dessen der *W.* 5 H 2 E zieht, dann *S.* 6 F 4 G und nachher 4 G 2 F; und würde wenigstens einen Thurm gewinnen.

Wenn aber der *W.* statt 5 H 2 E, 5 H 3 F zieht, dann *S.* 5 E 4 E und gewinnt den Laufer, oder wenn der *W.* diesen zurückzieht, dann macht der *S.* das obige Spiel.

8.

Wenn hier der *W.* 1 G 3 H spielte, dann *S.* 8 D 4 H und gewinnt eine Figur.

9.

Und *S.* ist sicher, in der Folge den Thurm und das Spiel zu gewinnen.

10.

Wenn der *W.* statt dessen 3 H 5 G zieht, um den Springer aus der Linie des Laufers auf 8 C zu bringen und zugleich Doppeltschach auf 7 F zu drohen, dann *S.* 5 C 2 F und zieht nun der *W.* 1 E 2 F, dann *S.* 6 F 4 E und nachher 8 D 5 G, und hat den Springer und in der Folge das Spiel gewonnen.

Wenn aber der *W.* nicht, wie hier voraus gesetzt wird, 1 E 2 F zieht, sondern 1 E 1 F, dann *S.* 7 H 6 G, und wird ein starkes für den Angriff gut geordnetes Spiel haben.

11.

Wenn der *W.* statt dessen 1 H 1 F zieht, dann *S.*

2 F 3 H und wird, wie auch der *W.* spielen mag, eine Figur gewinnen.

12.

Wenn der *W.* nun 3 B 3 G zieht, dann *S.* 4 D 2 F. Und wenn der *W.* statt 3 B 3 G, 2 G 3 G spielt, dann *S.* 4 H 6 F und macht dadurch einen Angriff, welcher nicht mehr abzuschlagen ist.

13.

Dieser Zug des *W.* ist in dieser Lage der beßte.

14.

Auch dieser Zug ist besser, als wenn der *W.* 2 C 3 C gezogen hätte, um den Laufer zu verjagen, der den Thurm auf 1 A unter diesen Umständen bedroht; denn der *W.* würde durch dieses 2 C 3 C ein Tempo verloren haben, von welchem Vorzug der *S* Gewinn hätte, indem er durch 4 D 2 F einen Angriff machte, welcher nicht fruchtlos wäre.

15.

Der *S.* durfte hier nicht 4 D 2 B ziehen, weil der *W.* 6 G 7 G dagegen spielte, worauf der *S.* 8 H 8 G ziehen muß, alsdann nimmt der *W.* durch 7 G 8 F den Thurm; und wenn nun der *S.* nicht durch 2 B 1 A ebenfalls den Thurm nimmt, so hat er einen Thurm verloren, nimmt er aber, so läßt der *W.* sich seinen Thurm wieder auf die Stelle setzen, wo der Bauer in die Dame gezogen ist und sagt Schach; Matt mit dem Laufer des Königs auf 7 F.

16.

Wenn statt dessen der *W.* 1 D 5 H spielte, dann *S.* 7 H 6 G und nachher 8 D 6 F und wird in der Folge einen Bauer mehr haben.

17.

Beide stehen gleich, sowohl was die Stellung als Stärke

betrifft. Diese in der 3, 4 und 5ten Colonne ausgeführte Gambit-Vertheidigung ist nach dem Erfinder der Anfangszüge, Gambit des Cuningham benannt; Philidor hat es ausgeführt und läßt den Vertheidiger gewinnen. Gegen die Ausführung selbst wäre mancherlei einzuwenden; der Anonymo Modenese aber in seiner Kritik des Philidor'schen Werkes bestätigt zwar im allgemeinen die Meinung Philidors, nämlich: daß der Vertheidiger gewinnen müsse, wenn der Angreifende, so wie es bey Philidor geschieht, nach unserer Art rochirt, im Fall er aber italienisch rochiren könne, wie es auch hier beim 6ten Zuge geschieht, so glaube er, daß der Angreifende gewinnen müsse.

Der Autore Modenese hat daher dieses Spiel unter diejenigen aufgenommen, worin er den Angriff des Gambits gegen fehlerhafte Vertheidigung zeigt. Ob diejenigen, welche diese Ausführung durchspielen, mit dem Autore die in der 17ten Anmerkung ausgesprochene Meinung theilen wollen, bleibt ihnen überlassen. Sollte man aber auch den *W.* für stärker halten, wie er es wenigstens scheinbar ist, so wäre diese Vertheidigung keine fehlerhafte mehr, aber doch immer eine höchst unsichre; und wenn auch endlich der Vortheil des *W.* bewiesen würde, so bestätigt dies zwar nicht die Meinung des Autore hinsichtlich dieses Spiels, wohl aber die allgemeine Regel, daß jeder gut vertheidigte Gambitangriff für den Angreifer verloren ist.

18.

Wenn der *W.* statt dessen 4 G 5 G spielt, so richte sich der *S.* nach der 8ten Colonne dieser Tab.

Wenn aber der *W.* 2 F 3 F spielte, so folgt.

S.	*W.*
5, 6 F 4 G	3 F 4 G
6, 8 D 4 H	1 E 2 E
7, 4 H 2 F	2 E 3 D
8, 2 F 4 D	3 D 2 E
9, 4 D 4 E	Matt.

Und wenn endlich der *W.* 2 H 3 H spielte, so ist dies ein unzeitiger Zug.

19.

Wenn hier der *W.* 4 G 5 G spielte, dann *S.* 6 F 4 G
1 G 3 H 7 D 6 D
2 F 3 F 8 C 5 F
zieht nun der *W.* in dieser Lage 3 F 4 G, dann *S.* 5 F 4 G und wird sich für seinen Springer, den er aufopferte schadlos halten.

Zieht aber der *W.* statt 3 F 4 G, 2 D 3 D, dann *S.* 4 G 3 E und gewinnt den Bauer auf 5 G.

Und spielt der *W.* weder 3 F 4 G noch 2 D 3 D, sondern 2 C 3 C, dann *S.* 4 G 6 H ohne Furcht, seinen Springer zu verlieren.

20.

Der *S* spielte hier nicht 5 H 4 G, um dem *W.* das Herausbringen seines Springers auf 1 G zu erschweren. Bei der Vertheidigung aber wird dies vorkommen.

21.

Wenn der *W.* statt dessen 4 G 5 G zieht, dann *S.* 6 F 8 G, und würde seinen verlornen Bauer bald wieder gewinnen.

Der Fehler des *W.* in dieser und der folgenden Colonne liegt in diesem 7ten Zuge, wo er 2 C 3 C spielen sollte, wodurch er seinen Bauer mehr, behalten würde. Philidor in seiner 1ten Parthie spielt dies 2 C 3 C und läßt den Gegner 8 D 7 E dagegen ziehen, wo nun der *W.* 1 D 2 E spielen müßte; statt dessen aber läßt er ihn 1 C 5 G ziehen; und gestattet dadurch, daß der *S* mit 7 G 6 G die Bauern des *W.* trennt, und dies ist eben die Parthie, wovon er in der Schlußbemerkung sagt: »Hieraus wird klar,

»daß ein gut angegriffenes und vertheidigtes Gambit ein »unentschiedenes Spiel ist.« —

22.

Wenn der *W*. statt dessen 2 B 3 B zieht, dann *S*. 5 C 2 F.

Wenn er aber 1 D 2 E oder 1 D 2 D oder 1 D 3 F spielt, dann *S*. 6 B 2 B und nachher 2 B 1 A.

23.

Dieses 4 G 5 G ist nach der Meinung vieler Autoren in dieser Lage einer der beßten Vertheidigungszüge; Salvio *) in der 12ten Parthie des 3ten Buches wendet den hier folgenden Gegenzug, nämlich das Rochat mit dem König auf 8 H und dem Thurm auf 8 F zum erstenmal an; zeigt aber nur eine Parthie, und schließt mit der Bemerkung, daß der möglichen Veränderungen bei diesem Spiele zu viel wären, um sie aufzustellen, daß er aber den *S*. für Sieger halte. Der Anonymo Modenese widerlegt diese Meinung; unser Autore aber tritt auf die Seite Salvio's, indem er dieses 4 G 5 G unter die fehlerhaften Vertheidigungs-Züge stellt.

Da aber, wie es mir scheint, seine Ausführung einige Lücken hat, und es zudem in der Praktik wohl oft vorkommen möchte, daß der Angreifende, statt zu rochiren, seinen Springer wegzieht, so habe ich in einem Anhang zur Vertheidigung des Gambits, die Vertheidigung für diesen Fall aus dem Werke des Anonymo genommen. (Siehe Colonne 7. Tab. 7. oder 1te Colonne des Anhangs.)

24.

Hier ziehe der *S*. nicht 5 C 2 F in Hinsicht des folgenden 6 F 4 E; das Warum wird im Anhang, Colonne 8. Tab. 7, gezeigt werden.

---

*) Das Werk Dr. Alex. Salvio's, eines Neapolitaners, welches 1604 zuerst in Neapel erschien, wurde daselbst 1723 zum sechstenmal aufgelegt bei Felix Mosca.

25.

Um den Bauer auf 2 F zu schützen, welcher stark bedroht würde, wenn der *S.* im folgenden Zuge 6 F 5 F spielt.

Wollte aber der *W.* statt dessen 1 D 3 F ziehen zum Schutze des Bauers auf 5 F, so zieht der *S.* nicht 6 F 5 F, weil er durch den Abtausch der Königinnen verlieren würde, sondern

	S.	*W.*
7,	7 D 5 D	3 F 5 D
8,	5 C 2 F	1 E 2 F
9,	8 C 5 F	1 G 3 F
10,	5 F 2 C	

Wenn hier der *W.* 5 D 7 B zieht, dann *S.* 5 E 4 E, und wenn hierauf der *W.* 1 F 2 G spielt, dann *S.* 8 B 6 C.

26.

Hier spielte Salvio 6 F 5 F, welchen Zug der Anonymo beibehielt, der Autore aber verwirft.

27.

Wenn statt dessen der *W.* 1 E 2 F zieht, dann *S.* 6 F 5 F.

Wenn er aber 1 E 1 D spielt, dann *S.* 2 F 1 G und nachher 6 F 5 F und hat ein schönes Spiel für den Angriff; so sagt der Autore.

Es wäre zu wünschen, daß für diesen letzten Fall der Autore seine Meinung, wie der *S.* seinen Angriff fortsetzen soll, angegeben hätte, ich für mein Theil kann die Sache nicht einsehen.

28.

Der *W.* ziehe seine Königin wohin er will, so nimmt der *S.* in jedem Fall mit 8 C 5 F und macht einen starken Angriff.

29.

Wenn hier der *W.* 1 G 3 H oder 1 F 3 H zieht, so kann der *S.* den Unterricht der beiden folgenden Colonnen benutzen, wo diese Züge ein Tempo früher gemacht werden.

30.

Wenn der *W.* statt dessen 1 C 3 E zieht, dann *S.* 5 D 4 D.

31.

Wenn statt dessen der *W.* 2 D 3 F spielt, dann *S.* 2 F 1 G und gewinnt eine Figur.

32.

Oder 3 C 4 D, der Erfolg ist derselbe; wenn aber der *W.* keines von beiden spielt, dann *S.* 4 D 3 D, welches der *W.* mit 2 E 3 D vorher ohne Nachtheil nicht verhindern kann.

33.

Wenn er aber 2 E 3 D spielte, dann *S.* 4 D 4 F.

34.

Wenn statt dessen der *W.* rochirte mit dem König auf 1 G und dem Thurm auf 1 F; dann *S.* 6 C 4 D.

35.

Wenn hier der *W.* 1 C 3 E spielte, dann *S.* 5 D 4 D.

Wenn er aber 2 E 1 F zieht, dann *S.* 8 F 2 F.

36.

Es ist nicht zu verstehen, warum der Autore hier dem *W.* einen Zug angiebt, der doch durchaus nicht leistet, was er soll; ich halte dafür, daß der *W.* hier 1 C 2 D spielen muß, womit, wie es mir scheint, der Sieg, welchen der Autore dem *S.* vorhersagt, noch sehr entfernt ist.

37.

Wenn der *W.* statt dessen 3 H 2 G zieht, dann *S.* 5 F 3 D.

Wenn aber der *W.* 3 H 5 F spielte, dann *S.* 6 F 5 F, und der *W.* spiele was er will, so werden dem *S.* nicht die Mittel fehlen, sich wegen seines Gambit-Bauers und aufgeopferten Springers schadlos zu halten. Auch in diesem Fall kann ich der Meinung des Autore noch nicht beistimmen.

Anmerkungen.

zu den 10 ersten Colonnen der Tab. 7, welche die Vertheidigung gegen das Gambit des Königs enthalten.

1.

Der Gambit-Vertheidiger thut wohl, diesen Bauer zu nehmen.

2.

Wenn der *S.* statt dessen 8 B 7 D zieht, dann *W.* 1 G 3 F, um nachher 3 F 4 H zu ziehen, oder auch zu rochiren.

3.

Wenn statt dessen der *S.* 8 H 5 H zieht, dann *W.* nicht 1 D 5 H, sondern vorher 5 G 6 F.

4.

Und der *W.* bewahrt seinen Bauer, den er mehr hat.

Wenn im folgenden Zuge der *S.* 5 F 4 G zieht, dann *W.* nicht 1 D 4 G, sondern vorher 5 G 6 F.

5.

Wenn der *S.* statt dessen 5 G 5 F zieht, so rochire der *W.* mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 E und wenn in dieser Lage des Spiels der *S.* 7 D 6 D zieht, dann *W.* 2 D 4 D.

Wenn aber der *S.* statt 7 D 6 D, 5 E 4 E spielt, dann *W.* 3 F 1 G.

6.

Um zu verhindern, daß der *W.* nicht durch 1 G 3 G die Königin einschließe.

7.

Und droht 3 D 1 F zu ziehen.

Es ist zu bemerken, daß es vom Angreifenden abhängt, die in der 5ten Anmerkung gegebenen Züge herbeizuführen, welche dort mit dem italienischen Rochat vertheidigt werden. Für diejenigen, welche sich dieses Rochats nicht bedienen wollen, schlage ich vor, im Falle der *S.* den hier in der zweiten Colonne gezeigten Angriff wählt, sich folgender Züge zur Vertheidigung zu bedienen:

S.	*W.*
4, 8 D 5 G	2 D 4 D
5, 5 G 5 F*	4 D 5 E
6, 5 F 5 E	1 G 3 F

* Wenn der *S.* statt dessen 5 G 2 G zieht, dann *W.* 2 E 3 F, und gewinnt die Königin.

Bei dieser Vertheidigung hat der *W.* zwar den Bauer wieder verloren, sein Spiel ist aber frei und er kann sich bequem nach jedem Angriff, den der *S.* versuchen könnte, richten.

8.

Diesen Zug macht der *S.*, um zu verhüten, daß der *W.* nicht 1 D 5 H ziehe, zugleich aber auch um den Angriff des Gambits fortzusetzen.

9.

Wenn der *S.* statt dessen 6 F 4 G zieht, dann *W.* nicht 2 H 4 H, sondern für sein Beßtes 2 D 4 D und

zieht darauf der *S.* 5 E 4 E oder 7 D 6 D, dann *W.* 2 H 3 H und gewinnt den Springer.

Wenn aber der *S.* weder 5 E 4 E noch 7 D 6 D, sondern 5 E 4 D zieht, dann *W.* nicht wie Allgair vorschlägt 1 D 4 D; sondern 1 G 3 F und wird sich ein Spiel von schönstem Angriff verschaffen.

Hier hätten wir also eine Vertheidigung gegen das Gambit nach neuer Art von Allgair, die fünfzig Jahre älter ist, als der von ihm mit so possirlichem Spektakel aufgestellte Angriff. Ich glaube indessen, daß sie für ihn nichts neues enthält.

10.

Der Autore Modenese macht bei diesem Zuge die Bemerkung, daß er ihn zur Vertheidigung in dieser Lage für besser halte, als 2 H 4 H, wie der Anonymo, oder 1 F 2 E, wie Lolli will. Ich kann ihm darin nicht beistimmen, (das Warum findet sich in der folgenden Anmerkung) und werde daher die Vertheidigung des Anonymo in der 9ten und 10ten Colonne geben, weil ich sie für sicherer halte.

11.

Wenn statt dessen der *S.* 5 E 4 F zieht, so verliert er durch 2 D 3 D seinen Springer, so sagt der Autore, ich glaube aber, daß der *S.* dieses 2 D 3 D mit 8 F 4 B beantworten würde und mag der *W.* ziehen, was er will, so rochirt der *S.* mit dem König auf 8 G und dem Thurm auf 8 E, wodurch er einen starken Angriff hätte.

Auch könnte der *S.* statt 8 C 5 F, 8 F 5 C ziehen, welches der *W.* mit 1 G 3 F erwiederte. Von hier an aber würde Angriff und Vertheidigung so mannichfaltig, daß eine Ausführung zu weitläufig wäre; ich glaube der *W.* würde sich vertheidigen können, aber höchst unsicher.

12.

Und der *W*. ist sicher, wenigstens den Bauer des Königs zu gewinnen.

13.

Und der *W*. wird fortwährend seinen Bauer bewahren. Wenn der *S*. im folgenden Zuge 7 C 5 C spielt, dann *W*. 2 E 4 E und droht ein sehr verderbliches Schach auf 6 G.

14.

Aus der 23sten Anmerkung zur 6ten Tabelle sieht man, daß der Autore es verwirft, hier als Vertheidigung 4 G 5 G zu ziehen, auch habe ich dort schon deshalb auf den Anhang verwiesen.

Unser Autor beschränkt seine Vertheidigung in dieser Lage des Spiels einzig auf diesen Gegenzug. Allgair hat deren viele angeführt, legt aber das meiste Gewicht auf 2 D 3 D. Ich widerrathe aber dieses 2 D 3 D aus dem Grunde, weil der *S* nicht, wie Allgair annimmt, 7 C 6 C, wohl aber 7 H 5 H dagegen ziehen würde, und dabei den *W*. zu einer Vertheidigung nöthigte, die mir wenigstens gefährlicher, als die hier gegebene scheint.

15.

Wenn der *S*. statt dessen 7 D 5 D zieht, dann *W*. 2 D 3 D, worauf der S. auf 3 verschiedene Arten antworten kann.

Erstens *S*. 5 E 4 E *W* 4 G 5 G u. nachher 1 D 5 H

Zweit. *S* 7 G 6 G *W* 4 G 5 G u. nachher 5 F 6 F

Drittens *S*. rochirt mit dem König auf 8 H und mit dem Thurm auf 8 F, dann *W*. 1 G 3 H und nachher rochirt mit dem König auf 1 H und mit dem Thurm auf 1 F.

16.

Wenn statt dessen der *S.* 7 D 6 D oder 7 D 5 D zieht, dann *W.* 2 D 3 D.

17.

Und der *S.* droht Matt auf 6 A.

18.

Wenn der *S.* statt dessen 4 H 2 H zieht, dann *W.* 1 E 1 F, in der Absicht, nachher 1 G 3 H und dann 2 D 4 D zu ziehen, in welcher Lage dem *S.* der Zug 1 C 4 F gefährlich werden könnte.

19.

Und der *W.* hat ein starkes und sicheres Spiel seinen Bauer zu bewahren.

Wenn im folgenden Zuge der *S.* 7 G 6 G zieht, um den Laufer auf 8 C in Thätigkeit zu bringen, dann *W.* 2 D 4 D und gewinnt einen Bauer.

Abweichungen, welche der *S.* bei diesem Angriff außer den angegebenen noch machen könnte, würden seine Lage nur verschlimmern.

Hiermit beschließt der Autore seine Vertheidigung des Gambits des Königs, die vier folgenden Colonnen enthalten als Anhang diejenigen Spiele, worauf ich in der 23. und 24ten Anmerkung zur Tab. 6. und in der 10ten zur Tab. 7. verwiesen habe.

20.

Bei diesem 5ten Zuge zeigt der Anonymo noch eine Veränderung, wo der *W.* statt 1 D 5 H, 1 G 3 H zieht, woraus bei ihm ein Zug später, abermal eine Veränderung entsteht, beide hat Heinse in seiner Gambit-Vertheidigung aufgenommen.

Ich glaube aber, daß dieses 1 G 3 H in diesem Tempo, weil es dem *S.* Zeit zum Rochiren läßt, welches der Ver-

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

theidiger, sobald er kann verhindern, der Gambit-Spieler aber wenn es möglich thun muß, weniger gut ist, als 1 D 5 H und habe daher die Spiele, welche sich auf 1 G 3 H als fünfter Zug gründen, nicht aufgenommen.

Ob der Anonymo es übersehen hat, daß der *S.*, im Fall *W.* 1 G 3 H zieht, rochiren kann, statt wie er angiebt 4 E 5 G zu ziehen, weiß ich nicht; will auch keineswegs behaupten, daß wenn der *S.* rochirt, der *W.* dadurch verlieren müsse, im Gegentheil glaube ich, der *W.* wird sich vertheidigen können, aber immer bleibt die Sache weitläufig und unsicher.

21.

Dies ist der beßte Zug des *S.* Lolli in seinem Commentar zeigt sehr weitläufig die Folge von 8 E 7 E und 7 G 6 G; ich glaubte darüber nichts aufnehmen zu müssen, weil bei einiger Aufmerksamkeit die Vertheidigung leicht zu finden ist.

22.

Salvio zeigt ein Spiel eines ungenanten Portugiesen, wo der *W.* hier statt 1 G 3 H, 1 G 3 F zieht, und dadurch seinem Gegner eine feine Falle stellt. Ich will die glänzende Seite dieses Spiels hier zeigen.

	S.	*W.*
6,	8 E 8 F	1 G 3 F
7,	5 C 2 F*	1 E 1 D
8,	2 F 6 B	3 F 4 H
9,	4 E 2 F	1 D 1 E
10,	2 F 1 H	4 H 6 G
11,	8 F 8 G	1 F 4 C.

*Wenn der *S.* beim 7ten Zuge statt 5 C 2 F, 4 E 2 F zieht, dann *W.* 2 D 4 D und hat Vortheil.

Außer diesem sind obige Züge noch mit vielen Wenn

und Aber begleitet, welche Salvio alle zum Vortheil des *W.* auseinander setzt, aber nicht immer Recht hat.

Philidor hat dieses Spiel des Salvio in seinem Werke aufgenommen und zwar, wie die Ueberschrift sagt, verbessert; noch kann ich nicht einsehen, wie es mit dieser Verbesserung gemeint ist.

23.

Wenn der *S.* statt dessen 7 G 6 F zieht, so folgt *W.* 5 G 6 F. 8 D 6 F

1 C 6 H und gewinnt die Königin.

24.

Dies ist der beßte Zug des *W.* Der Angriff des *S.* hat aufgehört und der *W.* hat ein starkes Spiel, womit er den Bauer, den er mehr hat, wird behaupten können.

Wenn der *W.* beim 9ten Zuge statt 5 H 2 E, 5 H 6 H zieht, so würde er mehrere Züge verlieren, indem der *S.* 8 F 8 E dagegen spielte, wo der *W.*, um nicht durch 6 D 5 F seine Königin zu verlieren, sogleich 6 H 4 H ziehen müßte.

Wollte aber der *W.* statt 6 H 4 H mit 6 H 7 G seinen fehlerhaften Angriff noch weiter fortsetzen, dann *S.* 6 D 7 F und nachher 5 C 8 F

25.

In der 23sten Anmerkung zur 6ten Tabelle sagt der Autore, daß der *S* hier nicht 5 C 2 F ziehen soll.

Er bezieht sich dabei auf dieses Spiel des Anonymo, welches in dessen Werk, so wie es hier steht, bis zum 11. Zuge angegeben ist. Im 12ten Zug läßt der Anonymo den *S.* 7 D 6 D ziehen, wobei dieser seine Königin verliert.

Lolli in seinem Commentar aber verwirft dieses 7 D 6 D und zeigt, durch welche Züge der *S.* seine Königin retten und das Spiel gewinnen kann.

26.

Der *W.* würde besser thun, hier statt 1 D 3 F, 1 G 3 F zu ziehen, wovon die Folge ist, daß *S.* 5 G 5 F zieht und einen Laufer gegen 2 Bauern verloren hat, und der *W.* sich bequem wird vertheidigen können.

27.

Wie schon bemerkt ist, sind diese Züge vom 12ten an von Lolli, und er setzt nun ferner sehr weitläufig auseinander, daß der *S.* seine Königin befreit.

Der Autore, indem er den *S.* warnt, nicht 5 C 2 F zu ziehen, behauptet gegen die Meinung Lolli's, daß die Königin des *S.* verloren sey, ohne aber seine Behauptung mit Angabe der Züge zu unterstützen. Ich glaube, daß Lolli Recht hat und habe deswegen dem *W.* in der vorigen Anmerkung einen Zug vorgeschlagen, wodurch die Meinung, daß der 5te Zug des *S.* 5 C 2 F schlecht sey, gerechtfertigt wird.

28.

Der *S.* macht diesen Zug, um 4 E 6 D ziehen zu können, ohne seinen Bauer auf 5 D zu verlieren.

Wenn er statt dessen 8 B 6 C spielt, dann *W.* 2 C 3 C.

29.

Hätte der *S.* bei diesem oder dem vorhergehenden Zuge 5 E 4 E gespielt, dann *W.* 3 D 4 E und würde immer seineu Bauer, den er mehr hat, bewahren.

30.

So vertheidigt der *W.* immer seinen Bauer, welches ihm in der Folge den Sieg verschafft.

31.

Wenn der *S.* statt dessen 7 G 6 F spielt, dann *W.* 3 D 6 G und gewinnt den Bauer auf 5 H und eine bessere Stellung.

Wenn aber der *S.* 5 E 4 E zieht, dann *W.* 6 F 7 G und nachher 3 F 5 H.

Außer den bisher gezeigten Gambit-Angriffen findet sich ein Spiel bei Philidor, wo der *S.* schon beim 3ten Zuge 8 F 5 C spielt.

Der Anonymo Modenese, in seiner Kritik gegen Philidor, sagt davon: »Kein Spieler wird sich überzeugen, daß »ein solcher Angriff gut sey, um so weniger ist zu begrei- »fen, warum der Verfasser dem *W.* eine Vertheidigung »an die Hand giebt, wobei er das Spiel verliert, da »überhaupt, nach seiner Meinung, das Gambit des Königs »von beiden Seiten gut gespielt, nichts entscheidet. Sal- »vio, im 22sten Capitel des 4ten Buches, giebt einen bes- »sern Unterricht.«

Ich werde hier kurz das Wesentliche dieser beiden Spielarten angeben.

Bei Philidor ist der 3te Zug des *W.* 1 D 5 H und bleibt in allen spätern Veränderungen derselbe, also der Grundzug der ganzen Vertheidigung; ich glaube nicht, daß diesem Zuge die Schuld des Verlusts des *W.* beizumessen ist, wohl aber vielen der folgenden: denn schon jetzt hat der Angriff des *S.* aufgehört und sein Rochat ist gestört.

Bei Salvio ist der 3te Zug des *W.*, womit er gewinnt, 2 F 4 F und ich gestehe, daß er sich in der Ausführung als ein feiner Zug bewährt, welchem man die Lücken, welche sich in zwei Veränderungen finden, nicht zuschreiben kann, indem sie Folgen späterer Uebereilungen sind.

Mehr über diesen Angriff zu sagen, halte ich deswegen für unnöthig, weil es eine unnütze Weitläufigkeit verursachte, wollte man ihn durchgehen; und ferner, weil er so schlecht ist, daß derjenige, welcher die vorhergehenden Spiele

mit Aufmerksamkeit durchgespielt hat, ihn gewiß ohne Mühe wird vertheidigen können.

Anmerkungen
zu den 6 letzten Colonnen der Tab. 7.

Die zwei ersten enthalten die Fortsetzung des Angriffs beim Gambit der Königin, gegen eine fehlerhafte Vertheidigung. Die 3te und 4te zeigen die Vertheidigung gegen denselben Angriff. Die beiden letzten enthalten die Vertheidigung für den Fall, daß der *S.* das Spiel mit 7 D 5 D eröffnet, ohne das Gambit der Königin zu spielen.

Das Gambit der Königin ist für den Angreifenden sicherer, als das des Königs, indem es unter guten Spielern nach den ersten 8 oder 10 Zügen, meistens zu einem gleichen Spiele führt.

Da der Angriff bei dieser Eröffnung auf der Seite gemacht wird, wo der König nicht steht, so ist bei diesem Spiele für ihn so bald keine Gefahr; auch bietet dieser Angriff bei weitem nicht die mannichfaltigen und interessanten Fälle dar, als der beim Gambit des Königs.

Nützlich ist es, diese Parthie zu kennen, eben weil so wenige sie kennen und selbst geübte Spieler bei der Vertheidigung leicht in die Falle tappen.

1.

Der Autore zeigt ein Spiel, wo der *W.* sich statt dessen durch 2 C 4 C ebenwohl fehlerhaft vertheidigt.

2.

Dieser Zug ist schlecht, weil dadurch die Bauern auf der Seite der Königin getrennt werden.

3.

Wenn der *W.* statt dessen 4 B 5 A zieht, so gewinnt der *S.* die beiden Bauern auf 5 A und 5 C.

Wenn aber der *W.* beim 4ten Zuge 1 C 2 D oder 1 C 3 A zieht, dann *S.* 5 A 4 B, der *W.* nimmt nun den Bauer auf 4 B mit dem Laufer, worauf der *S.* 7 B 6 B zieht und ein starkes Spiel hat.

4.

Außer diesem kann der *W.* hier zwei andere Züge machen.

Erstens	*S.*	*W.*
	6, —o	1 D 2 C
	7, 6 B 5 C	4 B 5 C
	8, 8 D 5 A	
Zweitens		
	6, —	5 C 6 B

7, 8 F 4 B und nachher 8 D 6 B und *S.* hat eine viel bessere Stellung.

5.

Wenn hier der *W.* 2 D 5 D ziehen wollte, dann *S.* 3 A 3 C.

6.

Dieser Zug des *S.* ist weniger gut als 7 E 5 E, führt aber schneller zum Gewinn, wenn der Gegner denselben Fehler macht, wie in der vorhergehenden Colonne.

7.

Außer diesem kann der *W.* zwei andere Züge machen.

Erstens	*S.*	*W.*
	4, —	4 B 5 A
	5, 8 F 5 C	1 C 2 D
	6, 8 D 6 F	—
Zweitens	4, —	2 C 3 C
	5, 5 A 4 B	3 C 4 B
	6, 8 D 6 F	—

8.

Auch kann der *S.* hier

8 B 6 C ziehen, worauf folgt *W.* 4 B 3 A*

8 A 3 A	1 B 3 A
8 D 5 A	—

*Wenn der *W.* beim 6ten Zuge dieses Beispiels statt 4 B 3 A, 1 D 2 D oder 2 C 3 C zieht, dann *S.* 7 B 6 B.

9.

Und der *S.* gewinnt den Laufer auf 5 C, den er aber mit der Königin, und nicht mit dem Laufer nehmen muß.

10.

Außer diesem kann der *S.* hier 3 andere Züge machen.

Erstens, 8 F 5 C, welches der *W.* mit 1 D 5 D beantwortet, und einen Bauer mehr behält.

Zweitens,	*S.*	*W.*
	4, 5 D 4 D	1 F 4 C
	5, 8 F 5 C	1 G 3 F
	6, 8 D 7 C*	roch. König 1 H Thurm 1 F**
	7, 8 C 4 G	1 D 3 D beide stehen gleich.

*Um den Bauer auf 5 E zu schützen und zugleich zu drohen, im folgenden Zuge durch 5 C 4 B Schach zu geben, und den Laufer auf 4 C anzugreifen.

Hätte aber der *S.* beim 6ten Zuge dieses Beispiels 8 C 4 G gezogen, dann folgt *W.* 4 C 7 F, *S.* 8 E 7 F, *W.* 3 F 5 E.

**Wenn der *W.* statt zu 'rochiren 3 F 5 G spielte, dann *S.* 5 C 4 B und wird, was der *W.* auch spielen mag, immer Vortheil haben.

Drittens	*S.*	*W.*
	4, 8 D 5 A	2 C 3 C
	5, 5 D 4 E*	1 D 5 D
	6, 5 A 5 C	5 D 4 E
	7, 8 G 6 F	4 E 4 C oder 4 E 2 C oder

4 E 3 E beide stehen gleich.

*Oder *S.* 8 F 5 C dann *W.* 2 B 4 B.
Oder 5 A 5 C 1 D 5 D.
Oder 5 D 4 D 2 B 4 B und nachher 3 C 4 D.

11.

Wenn der *S.* statt dessen jetzt schon
7 A 5 A zieht, dann *W.* 2 C 3 C
8 B 7 D   2 B 4 B und hat denselben
Erfolg.

12.

Der *W.* konnte hier weder 5 C 6 B, noch 5 C 6 C spielen, wegen *S.* 8 F 4 B.

13.

Und der *W.* hat ein besseres Spiel, obschon er einen Bauer weniger hat.

14.

Philidor setzt diesem 7 E 6 E des *S.* 2 F 4 F entgegen, in der Absicht, das weitere Vorrücken des Bauers auf 6 E zu verhindern und dadurch den Laufer auf 8 C eingeschlossen zu halten.

Wenn der *S.* statt 7 E 6 E, 8 D 5 A spielte, so folgt

S.	*W.*
3, 8 D 5 A	2 C 3 C
4, 5 A 5 C	2 E 4 E
5, 5 D 4 E	1 D 4 A und der *W.*

würde sich wegen eines verlornen Bauers erholen. Wollte aber der *S.* durch 5 C 6 C das Schach und den Bauer zugleich decken, dann *W.* 1 F 5 B.

15.

Außer diesem kann der *S.* 3 andere Züge machen.

Erstens *S.* 5 D 4 E dann *W.* 1 D 8 D und richtet sich ferner nach den Zügen der vorhergehenden Colonne.

Zweitens *S.* 8 F 5 C dann *W.* 4 E 5 D und beide stehen gleich.

Drittens *S.* 5 D 4 D dann *W.* 2 C 3 C

6 E 5 E * 1 F 4 C.

* Oder 8 F 5 C dann *W.* 1 G 3 F.

16.

Auch kann der *W.* sich hier durch 1 D 2 D vertheidigen, worauf folgt

S.	*W.*
5, 5 A 2 D *	1 B 2 D
6, 5 D 4 E **	2 D 4 E
7, 7 F 5 F ***	4 Ė 6 D und der *W.*

bewahrt seinen Bauer den er hat.

* Oder *S.* 5 A 5 C dann *W.* 4 E 5 D und hat ein besseres Spiel wegen des einzelnen Bauers des *S.*

** Oder *S.* 8 F 5 C dann *W.* 4 E 5 D und der *S.* behält ebenwohl einen einzelnen Bauer.

*** Oder *S.* 8 B 7 D dann *W.* 1 F 5 B.

17.

Und der *W.* hat ein besseres Spiel.

18.

Um die Königin und den Laufer des Königs frei zu machen.

19.

Wenn der *S.* statt dessen 7 C 5 C spielte, dann *W.* 4 F 8 B und nachher 1 F 5 B, wodurch er den *S.* am Rochiren hindert.

20.

Wenn der *W.* statt dessen 4 D 5 C spielte, so würde der *S.* indem er 6 E 5 E zieht, sich den Vortheil der besseren Stellung verschafft haben.

21.

Wenn hier der *S.* 5 D 4 C spielte, dann *W.* 2 D 4 C
5 C 4 D 1 D 4 D
und das Spiel stünde gleich.

22.

Wenn statt dessen der *S.* 6 E 5 D zieht, dann *W.* 3 E 4 D und beide stünden gleich.

23.

Und der *W.* wird ein gutes Spiel bekommen.

24.

Um den Zug 7 E 5 E vorzubereiten.

25.

Und droht, durch 1 F 5 B den Springer auf 6 C festzuhalten.

26.

Statt dessen kann der *S.* hier 4 andere Züge machen.

	S.	*W.*	
Erstens	6, 5 F 7 D	1 D 5 H	
Zweitens	6, 5 F 2 C	1 D 2 C	
	7, 7 G 5 G	4 H 6 G	
Drittens	*S.*	*W.*	
	6, 8 D 7 D	4 H 5 F	
	7, 7 D 5 F	4 F 7 C	
	8, 8 A 8 C	1 F 3 D	und hat Zeit,

seinen Laufer zurückzuziehen.

Viertens	6, 5 F 5 E	2 F 3 F	
	7, 7 G 5 G	3 F 4 E	und droht im

folgenden Zuge 1 D 5 H zu ziehen.

Am beßten möchte es wohl seyn, wenn der *S.* den Laufer auf 6 E zurückzieht, obschon er dort im Wege steht.

28.

Und droht Matt auf 6 G.

28.

Der *W.* wird gewiß kein geringeres Spiel haben als der *S.*

Nachträgliche Bemerkungen
zu Tab. 1. Colonne 4.

In der 7ten Anmerkung zu dieser Tabelle pag. 36. heißt es, «ein weniger guter Zug als 1 G 3 F, welches hier gespielt werden müßte.«

Dies zugebend glaube ich jedoch bemerken zu müssen, daß die üblen Folgen, die für den *W.* daraus entstehen, mehr einigen der folgenden Züge zuzuschreiben sind, als diesem 2 D 3 D; denn angenommen, der *W.* setze seine Vertheidigung fort, wie es in der 4ten Colonne gezeigt ist, so ist es offenbar sein 10ter Zug, wodurch er die Parthie so schnell verliert; denn: spielte er statt 2 F 1 G, 2 F 1 E, so würde er es bald zu einem gleichen Spiele bringen, welches aber zu weitläufig ist, um hier gezeigt zu werden, weshalb ich mich blos auf die Bemerkung beschränke, daß wenn der *W.* im 10ten Zuge 2 F 1 E spielt, der *S.* meines Dafürhaltens am beßten mit 7 H 6 H antwortet.

Ferner ist zu erinnern, daß es in der 13ten Anmerkung zu derselben Colonne Seite 38 heißt: »worauf *S.* mit 8 C 5 F das Spiel gewinnt«. Ich glaube aber, daß der *S.* besser thut statt 8 C 5 F, 7 H 6 H zu ziehen.

Zu Tab. 3. Colonne 4.

Ich glaube, daß der *S.* bei seinem 9ten Zuge statt 5 D 4 D besser rochirte mit dem König auf 8 G und mit dem Thurm auf 8 E, um zu verhindern, daß der *W.* bei seinem 9ten Zuge statt 3 C 1 B nicht zuerst rochirt mit dem König auf 1 G und dem Thurm auf 1 E, welches doch immer für den *S.* etwas unbequem wäre.

Bayerische Staatsbibliothek München

Ta

IX.

.... 1G3F

6F4G 23
2D4D ....

5E4D
3F4D 24

4G2F 25
19 1E2F

8D6F
20 2F3E

8B6C
21 3C2E 26

22 6C5E
4C3B

5E4G

I.

8H8F
1G3F

7D6D ....
2H3H 1

6F5H 2
2D3D 3

7H6H
3F5G 4

II.

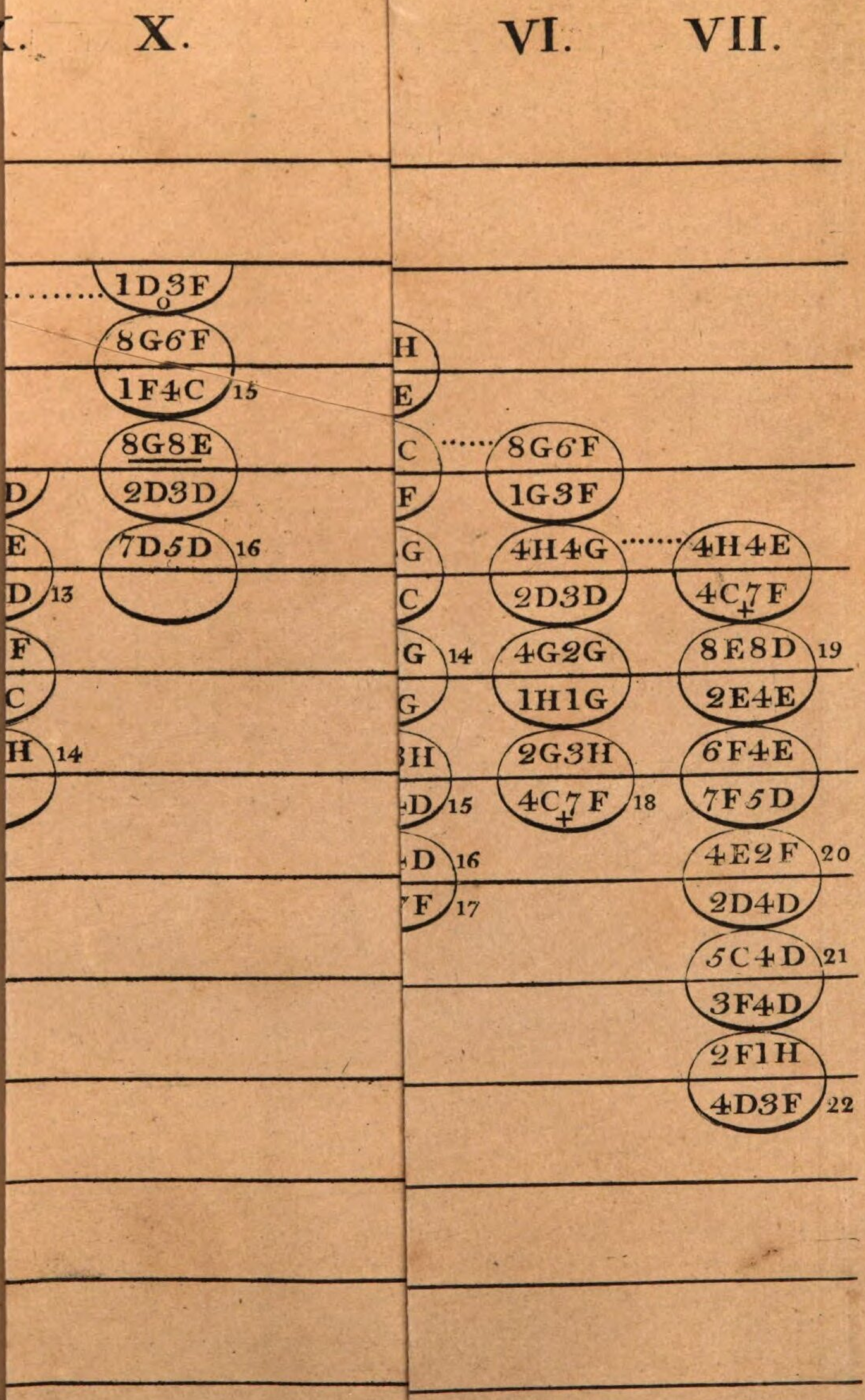
6F4G
1G1F

7F5F 5
2D4D

5E4D 6
1C5G 7

	IX.	IV.	V.	VI.
	8G8E 2 / 1G$_{o}$3F 24			8G8F / 1G3F 18
	7C6C / 3F5G ...			7C6C / 1G1F 19
	7D5D / 4E5D	....	7D5D / 4C3B 12	7D6D 20 / 2D4D
	5C^{+}2F 2 / 1E2F 26	8E8F / 1H1F	5D4E 13 / 3F5G 14	5E4D / 3F4D
	6F^{+}4G / 2F1G	6F4G / 2F4F	8C4G 15 / 3B7F (+)	5C4B / 4D2E
19	8D5G / 2D3D 27	7H6H 11 / 4F5F	8G8F 16 / 7F8E	8C4G / 2F3F
20			8D8E 17 / 1D2D	
21				
22				

IX.	IV.	V.	VI.
			7D6D / 2D3D 19
1G2E	7B5B / 4C3B 12	6F4G / 1G1F	6F4G / 1G3H 20
7D5D / 4C3D	7D5D / 4E5D 13	7F5F / 2D4D 16	8D4H / 1H1F 21
6F4G / 3C1D 16	5E4E / 3F5E	5C4B / 3F5E 17	8H8F / 2F4F 22
5D4E / 3F4E 17	6C5D 14 / 2D4D 15	4G5E / 4D5E	
7F5F /		4B3C / 4E5F 18	


X.
VI.
VII.
D
E
D 13
F
C
H 14
1D3F
8G6F
1F4C 15
8G8E
2D3D
7D5D 16
H
E
C
F
G
C
G 14
G
H
D 15
D 16
F 17
8G6F
1G3F
4H4G
2D3D
4G2G
1H1G
2G3H
4C7F 18
4H4E
4C7F
8E8D 19
2E4E
6F4E
7F5D
4E2F 20
2D4D
5C4D 21
3F4D
2F1H
4D3F 22

IX.	X.	XVII.	XVIII.	XIX.
3D 29		1B3C		
5C		8F5C		
3F		1G3F 53		
5D		6F4G		
5E 30...	1B3C	2D4D		
4E	5D4E	5E4D		
4C	3C4E 31	3F4D 54		
4D	6F4E	7D5D 55		
7F	3D4E	1C3E .56..	1F2E	4E5D
7E	7F5F	4G3E	4G2F	4G2F
1F	4E3D 3?	2F3E	1E2F	1E2F 59
5E	5E4E	5C4B	8D+6F	8D+6F
4C			2F3E	2F3E 60
4G			8B6C	6F+5E
3G			3C5B 57	3C4E
8F			6F5E	8G8E
			2C3C	1D3D
			7A6A	8C5F
			5B3A	
			5E+4E	
			3E2F	
			6C4D	
			3C4D	
			5C+4D 58	

IX.	X.	XI.
2C3C	1G3H	1F3H
7D5D / 2D3D 29	7D5D / 1F2G	7D5D / 2C3C
8C5F / 1B2D 30	8C5F / 2D3D 34	8C5F / 2D3D 37
5F3D / 2E3D	5F3H / 2G3H	5F3H / 1G3H
5C+2F / 1E1D	6F4H / 2E4G 35	6F4H / 2E1F
5E4E / 3D2E	4H+2F / 1E1D	8F3F / 3H1G
4E3E / 2D3B 31	6C4D / 4G2G 36	3F2F /
5D4D / 3B4D 32	4D2C /	

…I.

5E
4E
5F
+5H o
6G
2E
4E
4E
7G
3F 1
5D
+4A
7D
3B
4E 2

I…

5
5
1 23
8 24
1
7
25
26
27
8

VIII.	IV.	V.	VI.
		7D5D 2D4D	
		8C5F 1C4F	
	7E6E 14 2E4E	6E7E 18 2E3E	7F6F 24 1G3F
	8D+5A 15 2C3C 16	8B7D 19 1B2D	8B6C 2E3E 25
5C+2F 25 20 1E2F	5D4E 2B4B	7C5C 2C4C 20	7A6A 3F4H
21 6F+4E 22 2F1E	5A7C 2A3A	5C4D 21 4C5D	5F6G 26 4H6G
8D5G 1D3F 26	7A5A 1C2B	4D3E 22 4F3E	7H6G 1D4G
5G+4H 1E2E	5A4B 3C4B 17	6E5D 1D3B	6G5G 1F3D 27
23 4E2F 24 3F2F		7D6B 1F4B+ 23	8H6H 4F3G 28
4H+4E 2F3E			
4E1H 1G3F			
7B6B 1B3C			
8C7B 3C4E			
8B6C 27			

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Mosler, V.

Das Schachspiel Mit 7 Kupfertafeln

Coblenz 1822

Gymn. 812 f
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431985-0